

ARS ARCANA PARTE III[^]

**SCENARIO:
LA MAGIA E LA RELIGIONE SU NARAN**



1. GLI DEI ED I DEMONI: I DEPOSITARI DEL SEGRETO DELLA MAGIA.

1.1. MAGIA: LA FORZA ARCANI DEGLI DEI.

Viene definita “*Magia*” l’arte che per mezzo di pratiche occulte permette di produrre effetti sovranaturali. Questo potere arcano è una prerogativa degli Dei, e deriva dall’entità cosmica chiamata **ENERGIA** della quale essi sono fatti, come si trova scritto nel sacro libro conservato nel Santuario di Osiride, a Tara, ove è narrata la genesi dell’universo di Naran²⁴

Per effetto dell’uccisione di **URANO** per mano del più potente dei Titani, **KRONOS** (*chiamato anche “SATURNO”*), nacquero **AMON-RA** e **AMANUET**, gli *Dei della Luce*, e **KEK** e **KEKTET**, le *Divinità delle Tenebre*.

A questa nascita seguì una nuova guerra cosmica, che vide schierati sui due fronti le creature nate da Urano contrapposte a Kronos ed agli altri Titani. Alla fine, dopo aspra battaglia, prevalsero nettamente i figli di Urano, che riuscirono ad uccidere Kronos.

Gli Dei avevano usato gran parte della loro Magia per sconfiggere i **TITANI**, i quali erano formati con una parte maggiore di **MATERIA** e con solo una piccola percentuale di Energia, pur essendo anch’essi figli dello stesso padre **URANO** e della stessa madre **GEA**.

Avvenne poi che il figlio ermafrodita delle divinità delle tenebre, **AHRIMAN**, si ribellasse al cugino **AMON-RA**, il padre degli Dei, sommo sovrano dell’Universo, e così il segreto della Magia passò anche ai figli del Signore del Male, i **DEMONI**.

Vi fu poi un altro tradimento, perpetrato questa volta da alcuni dei figli di Amon-Ra, gli Dei che abiurarono la fede nella Luce e si convertirono al Male, diventando succubi o alleati di Ahriman. Tra i più noti e potenti di questi Dei si ricordano: **SETH**, **LOKI** e **MARDUK**.

Dall’unione di alcuni degli Dei malvagi o dei Demoni con dei Titani nacquero altri Titani che possedevano anch’essi, sebbene non come gli Dei, un forte potere magico. Tra questi i più noti sono i **DRAGHI**, che assieme alla loro forza titanica ereditarono anche notevoli capacità magiche.

In seguito, alcune conoscenze magiche vennero portate a conoscenza delle creature che gli Dei avevano fatto nascere per popolare le miriadi di Mondi dell’Universo. Tra quelli che vennero creati per popolare il pianeta Naran, i più importanti furono: **ELFI**, **NANI**, **UOMINI**, **ORCHI**, **GOBLINS**, ecc. Quelli che tra questi figli degli Dei avevano ricevuto l’istruzione per utilizzare, sebbene solo parzialmente, i poteri dei loro divini padri vennero chiamati con vari nomi: **MAGHI**, **DRUIDI**, **STREGONI**, **SCIAMANI**, ecc.

Una particolare branca della Magia è quella che si è sviluppata parallelamente alla scienza della **Medicina**, cioè l’arte di risanare i corpi dalle malattie o dalle ferite. Presso molti popoli, quelli che praticano l’arte arcaica, cioè la Magia, sono anche quelli che svolgono il compito di **GUARITORI**.

Dal conflitto tra il Bene ed il Male è poi nata la divaricazione tra **MAGIA NERA** e quella **BIANCA**.

La prima produce effetti malefici grazie all’aiuto delle forze oscure rappresentate dai Demoni e dagli Dei che si sono schierati dalla parte del Male, che il Mago, cioè colui che ha ricevuto in dono le conoscenze magiche, è in grado di invocare per ottenere il loro aiuto, fino ad arrivare al punto di evocarli per farli operare per lui.

Per contro, la Magia Bianca si propone, soprattutto grazie all’intervento diretto od indiretto degli Dei o di altri Spiriti benevoli, di ottenere degli scopi a fin di bene o di contrastare il Male.

Ad opera degli Dei che si erano stabiliti su Naran, la Magia si diffuse su questo mondo, permeandolo e forgiandolo. Col trascorrere delle ere, su questo pianeta si assistette a degli immani scontri tra gli Dei ed i Titani prima, poi tra gli Dei ed i Giganti (*figli questi dei Titani*), ed infine tra gli stessi Dei, in quella che venne chiamata la “*Guerra dei Sette Oscuri Signori*”, un conflitto planetario che vide coinvolte tutte le creature senzienti che gli stessi Dei avevano creato, schierate sui due fronti contrapposti della Luce e delle Tenebre. Questo conflitto, che imperversò sul pianeta per svariati secoli, portò quasi all’estinzione della vita su questo mondo.

²⁴ Vedere il primo capitolo del primo volume dello Scenario del Mondo di Naran: **IL MONDO DI NARAN**.

1.2. LA DISTRUZIONE DI AZTLAND E LA PARTENZA DEGLI DEI DA NARAN.

Quando agli albori dei tempi gli Dei erano scesi su Naran, un gruppo di essi aveva scelto l'isola di **Avalon** come propria residenza. Erano gli Dei della famiglia dei **TUATHA DE DANANN**, protettori degli **ARIEL** (*Elfi Luminosi ed Elfi Alti del Nord*).

Altri Dei si erano stabiliti sull'isola di **ASGARD**, altri sul monte **OLIMPO**, che si eleva al centro dell'isola di **OLIMPIA**, altri ancora avevano scelto l'isola di **LUXOR**, sorgente nelle calde acque dell'oceano meridionale, al largo delle coste di Lemuria.

Dopo la catastrofica guerra planetaria scatenata dal perfido Ahriman, supremo Signore delle Tenebre, affiancato dagli Dei traditori capeggiati da Seth e da Loki, gli Dei della Luce, risultati vincitori dello scontro, per punire gli Elfi Oscuri di Aztland che avevano guidato le forze del Male contro quelle del Bene, scagliarono sul pianeta un grande meteorite.

L'impatto ebbe un effetto disastroso su tutto il pianeta, tale da causare uno spostamento dell'asse di rotazione; fu così che la grande isola-continente di Aztland venne ricoperta dalla coltre dei ghiacci dell'Antartide. Parallelamente, all'altro capo del mondo, la grande isola di **JOTUNHEIM**, la terra dei Giganti, figli del titano **YMIR**, rimase anch'essa sepolta sotto i ghiacci della calotta artica.

Fu solo grazie alla potente magia messa in atto dai Tuatha se anche la verde Erin e la stessa Avalon furono preservate dalla completa distruzione causata dall'immane maremoto che si abbatté su tutti i continenti, talmente devastante da sconvolgere persino la morfologia del pianeta.

Allo stesso modo, le altre famiglie di Dei protessero le isole sulle quali avevano posto le loro dorate residenze: Olimpia, Luxor, Avalon ed Asgard.

Al cataclisma seguì il lungo inverno "**Finbul**", che causò altre devastazioni e portò quasi all'estinzione della vita sul pianeta, che però non venne del tutto spazzata via, ma dopo un lungo periodo di letargo ricominciò a rifiorire. Fu così che anche gli Elfi, i Nani, gli Uomini e tutte le altre creature senzienti e non, che avevano popolato questo pianeta, riuscirono a sopravvivere sebbene notevolmente ridotte di numero. Ebbe così inizio la nuova era, quella che è conosciuta con il nome di Età del Ferro.

Dopo alcuni secoli da codesti avvenimenti, chiamati ad altri impegni in altri lontani sistemi solari, gli Dei decisero di abbandonare Naran, lasciando al loro destino le creature alle quali avevano dato vita, libere di svilupparsi o di distruggersi a loro piacimento. Un giorno, forse, sarebbero tornati.

Sul pianeta avrebbero vegliato alcuni tra i figli prediletti degli Dei, membri dell'Antico Ordine dei Druidi e delle Fate di Tara, gli **ELFI LUMINOSI** conosciuti col nome di **ASHDHAR**²⁵: esseri dalla vita lunghissima, ritenuti quasi immortali dagli altri comuni mortali.

Nel partire, gli Dei avevano lasciato in custodia ai Druidi ed alle Fate i molti oggetti magici e talismani che si trovavano nei templi e nei palazzi innalzati sulle isole che essi avevano abitato. Grazie al potere loro fornito da questi talismani, i Druidi avrebbero potuto facilmente difendere le residenze loro affidate dalla cupidigia di possibili sacrileghi saccheggiatori.

Tra i molti oggetti magici vi erano anche svariate sacre armature fatte costruire appositamente dagli Dei per essi, quando decidevano di assumere l'aspetto di un mortale, o per gli Eroi da essi protetti, sovente loro figli o nipoti. Dopo la loro morte, questi Eroi venivano di solito portati sull'isola dove vi era la sede di una delle famiglie degli Dei, e lì seppelliti con tutti gli onori in apposite tombe scavate nei sotterranei dei Templi o in Boschi Sacri, sparsi qua e là sulle stesse isole. I corpi di questi eroi vennero per la maggior parte seppelliti con addosso le Sacre Armature, che erano state in precedenza donate ad essi proprio dagli Dei, armature che avevano conservato i loro poteri magici anche dopo tanti millenni.

²⁵ Vedere il successivo capitolo 2.

1.3. L'EDITTO DI OSIRIDE.

Durante la guerra per contrastare le Nere Legioni di Ahriman, gli Dei della Luce consentirono ai Druidi ed alle Fate dell'Ordine Sacro di Tara di svelare ai Maghi e Maghe appartenenti alle altre razze, loro discepoli, alcuni dei loro segreti: formule magiche in grado di evocare le forze della natura, in grado anche di piegarle ai loro voleri; tale potere venne così conosciuto col nome di **Arte Arcana**, volgarmente chiamata **Magia**. Si narra che fu in tale occasione che il dio **THOTH** scrisse il suo famoso libro nel quale erano riportate le più potenti formule magiche usate dalla dea **ISIDE**. Tale libro, scolpito su una «Tavola di Smeraldo», venne consegnato all'immortale sommo druido inquisitore **MEHEETEP**.

Purtroppo, quella stessa azione venne attuata anche dagli Dei asserviti ad Ahriman, che conferirono ai loro seguaci mortali alcuni dei loro super poteri, svelando ad essi gli arcani riti di evocazione del Male, compreso quello di risvegliare i defunti per formare delle terrificanti Armate di Non-morti.

I Sacerdoti-Maghi asserviti al Male vennero indicati col nome di **Stregoni** o **Negromanti**, le donne col nome di **Streghe** o **Fattucchiere**. Il più nefando di questi stregoni traditori fu **IMOTHEP**, il quale, si narra, trafugò una copia del «**Libro di Thoth**», facendone poi molte copie che cedette ad altri stregoni e negromanti in cambio della loro anima. Da queste copie, si dice, ebbero origine le carte dei «**Tarocchi**», che altro non sarebbero che un sunto delle formule di divinazione contenute nella copia del «Libro di Thoth» trafugata da Imothep.

Terminata la guerra con la sconfitta delle Nere Legioni, gli Dei della Luce tentarono di porre un freno al potere delle magie che i Sacerdoti-Maghi di Naran, delle varie razze, avevano imparato ad usare.

Venne così indetto un grande Concilio dei Druidi, delle Fate, dei Maghi e delle Streghe, durante il quale venne deciso dagli Dei di bandire per sempre gli **Incantesimi di distruzione** che erano stati ampiamente usati sui campi di battaglia.

In tale occasione, si decise anche di lanciare un potente incantesimo contro i Draghi che erano sopravvissuti su Naran, al fine di togliere loro tutto il potere magico che avevano ereditato dai Titani loro antenati e che avevano col trascorrere del millenni accresciuto a dismisura, tanto che alcuni di essi potevano considerarsi potenti quasi quanto gli Dei stessi.

Tali importanti decisioni vennero concretizzate durante un imponente rito magico, il più grande che si fosse mai svolto su Naran, perché ad officiarlo parteciparono personalmente Osiride, Iside, Horus, Hathor, Thoth e tutti gli altri Dei delle divine famiglie degli Aditya e Danann, quelli cioè che erano risultati vincitori nella dura contesa appena terminata contro le oscure forze del Male.

La formula magica del potente incantesimo che concluse il «**Rito**» venne poi trascritta su una sacra pergamena sottoscritta da tutti gli Aditya ed i Danann, e con gocce di sangue prelevato a tutti i Sacerdoti ed i Maghi ammessi a quella cerimonia. Tale incantesimo divenne legge e fu denominato l'«**EDITTO DI OSIRIDE**»; la pergamena sulla quale venne scritta la formula che lo evocava è ora gelosamente conservata nella più recondita camera sotterranea della fortezza tempio che sorge al centro della città elfica di **TARA**, sull'isola di Erin.

Codesta città, come quasi l'intera isola, era stata devastata dal tremendo maremoto causato dalla caduta del meteorite, e dai terremoti che lo seguirono nei mesi successivi. Era poi stata ricostruita dagli Ariel che si erano salvati dal cataclisma grazie all'aiuto degli Dei, ancora più bella e maestosa di quanto lo fosse stata prima.

1.4. LA RINASCITA DELLE FORZE OSCURE.

La speranza di Osiride e degli altri Dei della Luce di una pace duratura tra tutte le creature viventi su Naran, fu breve come il sogno di una notte di mezza estate. Come la rugiada si scioglie sotto i primi caldi raggi del sole mattutino, così questa speranza svanì nel breve attimo che seguì la dipartita gioiosa degli Dei benevoli da Naran.

Gli Dei asserviti alle forze del Male, pur essendo imprigionati nella dimensione cosmica dove erano stati relegati per punizione, riuscirono a mantenere il contatto telepatico con i loro molti adepti. Avvenne così che molti degli incantesimi estromessi dall'Editto continuarono ad essere usati dagli Stregoni asserviti al Male, in totale spregio ad Osiride.

Con l'aiuto dei potenti incantesimi le cui formule erano state gelosamente conservate dagli Stregoni dei popoli schierati con le Tenebre, molti di codesti fruitori di Magia Nera riuscirono nuovamente a mettersi in contatto con i Demoni che erano stati ricacciati nei loro regni sotterranei dalle vittoriose armate di Osiride.

Molti degli antichi Demoni vennero nuovamente evocati. Alcuni dei sigilli che gli Dei avevano posto per impedire che le porte dei Regni Infernali potessero venire nuovamente aperte furono infranti. Nuove oscure Armate delle Tenebre ripresero a marciare sulla superficie di questo mondo. Su Naran iniziò una nuova era di abominio.

Anche i Draghi rialzarono il capo dalla cocente sconfitta che avevano subito.

Osiride si era dimenticato dell'astuzia malvagia di **NITHOG L'AZZANNATORE**, il Signore dei Draghi che viveva nel **NIFLHEIM**, il *Regno della Morte* del dio **Loki**. Questo dio, espertissimo negli inganni, riuscì a farsi dire da suo fratello **Wothan**, che l'aveva appena sconfitto, quali fossero i disegni di Osiride. Incautamente, *Wothan (che gli Argivi chiamano Odino)* si lasciò scappare quanto Osiride si accingeva a compiere.

Fu così che Nithog venne a sapere da Loki che Osiride stava per togliere il potere magico a tutti i Draghi di Naran. Immediatamente prese le sue contromisure. Collegandosi telepaticamente con tutti i suoi fratelli e figli, prima che Osiride potesse formulare il suo grande incantesimo, Nithog diede ordine ai suoi fedeli consanguinei di mettere in atto un potente controincantesimo, in modo da preservare intatto il loro potere magico. Per fare questo, i Draghi forgiarono degli **Anelli Magici** col fuoco dei vulcani nei quali avevano trovato rifugio.

Fu così che il potere magico dei Draghi venne preservato, ed essi poterono nuovamente tornare a servirsene come in passato.

Per fronteggiare il nuovo pericolo rappresentato dai Draghi e dagli Stregoni che avevano ripreso a praticare la Magia Nera, gli Elfi Luminosi, gli Ashdhar, cui era stato affidato quel mondo dovettero correre ai ripari. Fu così che anche gli altri Sacerdoti-Maghi vennero nuovamente autorizzati a servirsi di quegli stessi incantesimi, per affrontare ad armi pari, in battaglia, le forze del Male.

I più noti di codesti malefici incantesimi sono quelli conosciuti con i nomi di *“tempesta d'energia”* e *“raggio della morte”*. Ma ve ne sono moltissimi altri.

Essendo codeste magie delle estrinsezioni del Male, ogni qual volta un Mago, anche se servitore della Luce, le evoca - seppur a fin di bene -, tali oscure forze gli succhiano una parte della linfa vitale, e lo attraggono inesorabilmente verso Ahriman. Può persino succedere che l'evocazione di codesti tremendi poteri sia deleteria per il Mago stesso, provocandone la morte istantanea.

Per porre un freno all'uso sconsiderato della Magia Nera, gli Elfi Luminosi hanno poi fatto una larga elargizione ai loro amici e protetti di oggetti magici e talismani che avevano ricevuto in custodia dagli Dei, al fine di aiutare gli Eroi figli di Dei o di Dee, ed anche i Condottieri e Generali dei loro eserciti, in modo che su di essi gli effetti distruttivi di tali incantesimi siano in gran parte attenuati, ed in alcuni casi del tutto inefficaci.

* * *

2. I FRUITORI DELL'ARTE ARCANA:

DRUIDI, FATE, MAGHI, STREGHE, STREGONI, SCIAMANI, NEGROMANTI.

2.1. GLI ASHDHAR: GLI ELFI LUMINOSI.

Come si trova scritto nelle antiche scritture, il sommo padre degli Dei, **AMON-RA**, decise di creare degli esseri intelligenti per popolare il pianeta Naran, e quindi diede vita a due stirpi di una medesima razza eletta: gli **ELFI LUMINOSI** e gli **ELFI ALTI**, rispettivamente indicati con i nomi di **ASHDHAR** e di **KSHATRIYA**, tutti alti e biondi, con la carnagione pallida, e molti con le caratteristiche degli albini.

I primi, gli Ashdhar o Elfi Luminosi, erano gli **ELETTI TRA GLI ELETTI**, coloro cioè che avrebbero avuto nelle loro mani le leve di comando e la conoscenza delle arti magiche e delle scienze; ai loro ordini, secondo il divino intendimento, avrebbero combattuto i Kshatriya o Elfi Alti, cioè i **GUERRIERI**.

Come si trova scritto in altri papiri, ove è descritta la loro storia ed i loro miti, gli appartenenti a questa etnia inizialmente si stabilirono su due terre molto lontane tra di loro:

- ◆ la verdeggiante **ERIN**: una grande, splendida isola del nord, sorgente dalle spumeggianti acque dell'oceano Aztland, tra i continenti **ANDHRA** ed **IVERDON**,
- ◆ la lussureggiante **LEMURIA**: una vasta regione pianeggiante resa fertile dalle calme acque del lunghissimo, maestoso fiume Stige, nel continente **SWARTRAN**.

Quelli che si stabilirono su Erin vennero conosciuti come **ARIEL**, dal nome della loro prima mitica Regina, anch'essa una Dea o figlia di un Dio. L'altro gruppo è conosciuto con il nome di **LEMURI**.

2.2. DRUIDI, FATE E MAGHI.

Alcuni secoli, o millenni più tardi, durante l'Età dell'Oro, il **dio Osiride**, appartenente alla divina famiglia dell'Enneade, si accordò con gli Dei suoi amici della famiglia dei Danann per costituire una sorta di Alto Consiglio formato da una ristretta cerchia di Ariel e di Lemuri, cui sarebbe stato demandato il compito di vegliare sul pianeta, quando fosse venuto il giorno in cui gli Dei avessero deciso di andarsene su altri mondi.

Gli appartenenti a codesta casta privilegiata ebbero il nome di **DRUIDI**.

La divina sorella di Osiride nonché sua sposa, **Iside**, sovrana dell'arte arcana, da par suo, per non essere da meno dello sposo, da un gruppo di femmine degli Ashdhar diede vita ad altre due particolarissime razze: le **FATE**; dall'aspetto fisico e statura del tutto simili a quello delle donne degli Elfi, esse appartenevano a due sottospecie: quelle con le ali e quelle senza tale particolare organo.

Le Fate senza ali vennero ammesse a partecipare al Gran Consiglio dei Druidi, mentre quelle alate venivano usate più per compiti di esplorazione o quali messaggeri degli Dei o come guerriere a sostegno dei Kshatriya.

Le Fate che hanno la caratteristica di avere le ali vivono di solito isolate o raggruppate in piccole tribù che si sono stabilite su sperdute isole. Alcune di esse possiedono gli stessi poteri delle Streghe delle Amazzoni, e ve ne sono alcune che si sono stabilite nelle città di questo popolo di donne guerriere.

Da delle figlie generate da alcuni Dei con appartenenti alla razza delle Fate ebbero origine quelle valorose guerriere che sono conosciute con il nome di **VALCHIRIE**. Alcune di esse, la cui madre era una Fata Alata, ereditarono questo tipo di organo, ed ora vengono conosciute come **VALCHIRIE ALATE**, **DONNE FALCO** od anche **IRIS**.

La maggior parte delle **VALCHIRIE** ebbero come loro padre il dio Odino (Wothan), e molte di esse sono rimaste su Naran anche dopo la partenza dal pianeta del loro genitore. Un gruppo numeroso di queste Fate Guerriere vive nel nordico **regno del Mittlegartheim**.

Le Fate Alate, comprese le Valchirie, sono in grado di produrre una particolare sostanza che ha la forma di polvere magica, la "**Polvere di Fata**", che se viene cosparsa su delle creature terrestri senzienti consentirà ad esse di volare, a patto che riescano a "*pensare*" di poterlo fare, immaginando qualcosa di estremamente piacevole per esse.

Sia ai Druidi che alle Fate, Osiride ed Iside diedero particolari poteri e rivelarono arcani misteri per il controllo della magia. Nei secoli successivi, dalla casta dei Druidi derivò poi quella dei **MAGHI**, un Ordine esoterico al quale vennero ammessi anche gli appartenenti alle altre razze che nel frattempo erano state create dagli Dei per popolare il pianeta.

L'Alto Consiglio dei Druidi e Fate ebbe sede nel tempio principale della città di Tara, sull'Isola di Erin. Qui ebbe pure sede la prima Scuola di Magia alla quale furono poi accolti i primi Maghi e Maghe delle altre razze.

2.3. I MAGHI OSCURI E LE FATE VAMPIRE.

Nonostante le buone iniziali intenzioni del sommo Osiride, si verificò purtroppo che alcuni dei Druidi, delle Fate e, soprattutto, molti Maghi delle altre razze, si lasciassero attrarre dalle lusinghe del Maligno, diventando così suoi servitori in contrapposizione a quelli che rimasero invece strenuamente fedeli agli Dei della Luce loro creatori. Da questo conflitto nacque la divaricazione tra “*magia bianca*”, volta la bene, e la “*magia nera*” al servizio del Male.

Ad imitazione della Scuola dei Maghi di Osiride e delle Fate di Iside, il **DIO MARDUK**, seguace di **Ahriman, l'Oscuro Signore**, ed alcuni Avatar suoi discepoli, il più importante dei quali era **BAAHL**, fondarono un'analogo *Scuola di Stregoneria Nera* per addestrare i **Maghi**, le **Streghe** e gli **Sciamani** delle razze ad essi devote.

Il culto del dio Marduk si diffuse poi anche tra i Saraceni ad opera del predicatore Mazdak che sosteneva di essere il figlio di codesto dio.²⁶

Successe poi malauguratamente che un gruppo piuttosto folto di Fate Volanti si asservisse al Maligno. Esse diventarono delle tenebrose creature conosciute col nome di **BANSHEE** e di **FAERIE**, dei mostri alati che si cibano del sangue degli esseri umani. Esse occuparono un'isola sperduta nell'immensità dell'Oceano orientale, ed in seguito fornirono le loro malefiche arti magiche al servizio della crudele genia dei **VAMPIRI**.

2.4. LO SCISMA DEI DRUIDI E DELLE FATE DELL'ANTICO ORDINE.

I Druidi e le Fate appartenevano come si è detto all'*Antico Ordine di Tara*, i cui membri discendevano direttamente dalla razza degli Elfi Luminosi, gli Ashdhar.

Col tempo, dopo l'abbandono del pianeta da parte degli Dei, tra i Druidi e le Fate dell'Antico Ordine cominciarono a formarsi delle fazioni, che presto entrarono in conflitto le une con le altre. Il motivo di questa divisione viene fatto risalire alla corruzione causata a diversi Druidi e Fate per opera degli oggetti sacri che gli Dei avevano loro consegnato: il grande potere magico che veniva sviluppato quando si utilizzavano tali oggetti portava sovente ad una mutazione psichica ed anche fisica dell'utilizzante, sebbene questi fosse un grande usufruttore e conoscitore di magia.

Fu così che tra i membri dell'Antico Ordine si verificò uno scisma, che portò alla nascita di quattro nuovi Ordini: le **TUNICHE AZZURRE**, le **TUNICHE ROSSE**, le **TUNICHE BLU** e le **TUNICHE MARRONI** (o **BRUNE**). Ciascun nuovo Ordine traeva il proprio potere da uno degli *Elementari* del Creato:

ACQUA, FUOCO, ACQUA e TERRA.

Solo i membri più saggi, che ricoprivano i massimi livelli nell'Ordine e che erano rimasti immuni dalla corruzione operata dagli Oggetti Magici, continuarono ad utilizzare le candide, lunghe tuniche caratteristiche dell'Antico Ordine. Gli appartenenti a questa gerarchia vennero quindi indicati con il nome di **TUNICHE BIANCHE**, o “*i Luminosi*”.

²⁶ Vedere il successivo capitolo 3.

2.5. LE GEMME MAGICHE.

I Druidi dell'Antico Ordine avevano ricevuto dagli Dei il potere di infondere in gemme preziose il potere della magia, ed era grazie a queste gemme magiche se essi erano poi in grado di evocare un gran numero di incantesimi.

Queste Gemme Magiche dovevano essere sempre due, una più piccola, di solito incastonata in un anello o in una collana o in una corona; un'altra più grande doveva essere inserita in cima al bordone, il lungo Bastone Magico del quale ogni Druido non poteva fare a meno, oppure nell'elsa di una spada, e senza di essa anche l'altra non poteva produrre alcun potere.

Vi era una corrispondente Gemma Magica per ognuno degli Elementari cui si riferivano i singoli Ordini dei Druidi: **turchese** (Aria), **zaffiro** (Acqua), **rubino** (Fuoco) e **topazio giallo** (Terra). Codeste gemme consentivano anche ai Druidi di invocare e far apparire l'Elementare da esse rappresentato, ed inoltre di poter evocare particolari incantesimi legati a tale Elementare. I Druidi dell'Alta Corte, gli Ashdhar che continuavano ad indossare le tuniche bianche, ebbero come gemma distintiva la più bella e più pura di tutte: il **diamante**, la quale conteneva in sé i poteri delle altre quattro.

Anche gli «Ardhani», gli **Orchi Luminosi** che vivono isolati in monasteri costruiti sulle più alte cime della catena dell'**Ymyrswayala** della Vendhia, possiedono una vasta conoscenza nell'arte arcaica e sono quindi paragonabili agli Ashdhar dell'Ordine delle Tuniche Bianche. Anche loro, quindi, possono avvalersi delle Gemme Magiche, compreso il Diamante Magico che consente di controllare tutti e quattro gli Elementari.

2.6. I DRUIDI DEGLI ELFI DEI BOSCHI.

I Druidi degli Elfi dei Boschi derivano da quelli dell'Antico Ordine che seguirono quegli Ariel che da Erin si trasferirono sul continente Iverdon occupando la regione di Midgard, dai quali derivarono i popoli degli Elfi Silvani (Pitti) e delle Praterie (Sciti), e da allora costituiscono un Ordine separato che però mantenne la consuetudine di vestire la lunga tunica bianca.

Come gemma specifica di identificazione, essi scelsero lo **smeraldo**, il cui colore ricordava quello delle foreste dove decisero di andare ad abitare, molte delle quali vennero trasformate in luoghi sacri e magici, le cosiddette **Foreste Incantate**, luoghi ove solo essi possono entrare senza venire uccisi dai **Guardiani degli Alberi**. Questi sono degli esseri straordinari, simili a degli alberi umanoidi, che si possono muovere anche velocemente, da alcuni indicati come gli "*Spiriti delle Foreste*", che solo i Druidi Silvani riescono ad evocare.

Sovente i Druidi degli Elfi dei Boschi utilizzano un **Falchetto Magico** (Talismano) che corrisponde al bastone degli Ashdhar, nel quale è incastonata la loro Gemma Magica. I Druidi che possiedono questo talismano potranno evocare lo speciale incantesimo della "**Pozione Magica**", in grado di accrescere la Forza e la Resistenza dei Guerrieri che tale pozione berranno prima della battaglia.

2.7. I MAGHI DEI NANI.

Una categoria separata di maghi è quella che ha avuto origine dal popolo dei Nani.

Essi ricevettero le nozioni di arte arcaica quando vennero portati su Erin e sulle altre isole dove gli Dei avevano le loro residenze, per lavorare al servizio degli Dei e degli Elfi.

Una parte di essi venne istruita direttamente dal loro creatore e padre, il **dio Rahma**, mentre altri, figli del drago Fafner, ereditarono dal padre una notevole attitudine ad evocare incantesimi.

Mentre il primo gruppo rimase fedelissimo agli Dei della Luce, i figli di Fafner caddero presto preda delle forze del Caos che avevano ereditato dal loro genitore, diventando così gli oscuri servi delle forze che vengono evocate dagli incantesimi di magia nera.

Entrambi questi due gruppi di maghi svilupparono delle notevoli capacità nel forgiare oggetti di metallo pregiato intrisi di forza arcaica, soprattutto anelli d'oro, il più famoso dei quali è quello conosciuto col nome di **Anello dei Nibelunghi**, che dona un grandissimo potere a chi lo possiede, ma al tempo stesso in breve tempo lo conduce ad una morte violenta, per mano di un parente o di un amico.

I Nani che vivono a contatto con gli Uomini, soprattutto quelli che abitano nelle città dell'Impero di Argos, sovente sono diventati maghi dopo aver svolto un duro tirocinio al servizio di uno dei Druidi dei vari Ordini, ed è per questo motivo che alcuni di essi, venuti in possesso di una delle Gemme Magiche, sono in grado di evocare gli incantesimi particolari legati ad uno degli Elementari.

L'Elementare col quale essi riescono più facilmente ad entrare in simbiosi è quello della **Terra**, e questo perché essi hanno uno stretto legame con il suolo, soprattutto con le rocce ed i metalli.

2.8. ASHDHAR OSCURI: I DRUIDI CORROTTI DAL MALE.

Da una raminga tribù di Elfi Silvani ebbe origine il popolo degli **Elfi Oscuri**, e poi da questo quello degli **Elfi Sinistri**. Similmente, nel sud dai Lemuri ebbero origine gli **Elfi Neri**.

I Druidi appartenenti a codesti popoli, schieratisi dalla parte del Male dopo essere stati corrotti da **Seth** e dagli altri **Oscuri Signori**, crearono la Congregazione degli **Ashdhar Oscuri**, che poi si accrebbe numericamente a seguito dell'aggregazione di molti altri Maghi e Streghe appartenenti alle razze degli Uomini e dei Mezzi Elfi, come ad esempio i Nubiani ed i Saraceni, o alcune tribù di Barbari.

Gli Ashdhar Oscuri ed i loro adepti appartenenti alle altre razze fondarono l'**Ordine Oscuro delle Tuniche Nere**, e dagli Uomini vennero chiamati "**STREGONI NERI**", per via del colore della tunica da essi indossata. Poiché essi avevano scelto come loro nume protettore il dio degli inganni, Seth, venerato col titolo di "**Oscuro Signore**", essi vennero anche identificati col nome di **SETH D'HAR**, gli «**Artigli di Seth**».

Le Tuniche Nere scelsero come loro gemma la **Perla Nera** (talismano), grazie alla quale potevano evocare con maggiore probabilità di successo, oltre ai normali incantesimi, anche quelli speciali di Magia Nera, nonché l'evocazione dei Demoni. Alcuni di essi continuarono invece ad usare la gemma del loro Ordine d'origine. Nella maggioranza dei casi, le usavano entrambe, accrescendo così a dismisura i loro poteri, ma così facendo diventarono sempre più succubi del male, fino a trasformarsi anche fisicamente in abominevoli **spettri**.

2.9. I MAGHI, LE STREGHE E GLI SCIAMANI DEI VARI POPOLI CHE VIVONO SU NARAN.

I Maghi e le Streghe dei vari popoli che abitano su Naran sono stati per la stragrande maggioranza nella loro gioventù gli allievi di potenti stregoni Ashdhar, dai quali hanno imparato l'**"Arte del Fare"** e con essa anche l'utilizzo delle Gemme Magiche.

Gli Sciamani dei molti popoli tribali che erano stati creati o corrotti dagli Dei delle Tenebre, come i Goblins e gli Hobgoblins, gli Orchi, i Ratscum, i Saraceni, i Tritoni, ecc., ed anche alcune tribù di Barbari (ad esempio i Kurgans), traevano i loro poteri principalmente dalla Terra o dagli Spiriti dell'Aria, dell'Acqua e del Fuoco, pertanto vengono associati a codesti stessi Elementari.

Ad esempio, gli Orchi che venerano Bahaal vengono associati al Fuoco, essendo questo un Elementare strettamente correlato a questo dio, mentre gli Sciamani dei Tritoni hanno come elemento caratterizzante quello dell'Acqua, ed i Ratscum quello della Terra.

Nella maggioranza dei casi, gli Sciamani poggiano il loro potere magico su speciali amuleti e talismani, costituiti da artigli, zanne, denti ed ossa di animali e di creature mostruose, od anche dai crani di potenti maghi da essi uccisi.

I Maghi e le Streghe dei vari popoli, nonché gli Sciamani dei popoli tribali e tribali/fanatici potranno usare una di codeste Gemme Magiche, con la quale possono evocare gli incantesimi legati allo specifico Elementare, ma non avranno la forza di evocare l'Elementare, cosa questa concessa solo agli Ashdhar.

Ad una particolare categoria di Streghe appartengono le **STREGHE INCANTATRICI**, le quali derivano il loro sensuale potere dalla **dea Afrodite**. Da quelle di esse che appartengono al popolo delle Amazzoni o alla razza degli Elfi (Ariel e Lemuri) tale divinità viene identificata con la dea lemure **Hathor** che dalle Amazzoni è chiamata **Ishtar**; quelle di razza umana argiva ritengono invece che Afrodite sia una delle figlie di **Zeus**, mentre per le Streghe dei Barbari essa sarebbe la **dea Freya**, per la quale gli dei Aesir combatterono contro i Giganti che la volevano per essi come compenso per aver edificato le mura di Asgard.

Un analogo potere viene esercitato anche dalle **Streghe del Caos** e dalle **Demoniesse Incantatrici**, le quali però lo deriverebbero dalla **dea Tanit** (*sposa del dio Bahaal*) e da **Lilith**, la **Signora delle Tenebre**, moglie prediletta di **Ahriman**.

Le **Streghe Incantatrici** sono in grado di evocare dei particolari incantesimi che solo esse riescono a controllare. Alcune di esse, nel ruolo di maghe, potranno utilizzare la Gemma Magica preferita dalla dea Afrodite: il Rubino, con la quale potranno evocare gli incantesimi legati all'Elementare del Fuoco.

2.10. I MAGHI DEI GOBLINS.

Nei remoti regni dell'estremo oriente, il Kithay ed il Mikado, da tempo immemore si è consolidata la netta distinzione tra la casta guerriera degli Hobgoblins e quella sottomessa dei Goblins. Dai componenti di questa seconda etnia sono però stati sviluppati gli studi delle arti arcane, tanto che tra questi popoli gli unici a praticare la divinazione e la magia sono quasi esclusivamente i Goblins, con rare eccezioni rappresentate da alcuni Hobgoblins che sono diventati anch'essi dei potenti stregoni.

Tra i Maghi più potenti dei Goblins vi sono quelli appartenenti alla confraternita dei Monaci Tao Lin, dei Maghi-Guerrieri che oltre alle arti arcane hanno sviluppato anche lo studio delle arti marziali.

2.11. I «LICHES» ED I NECROMANTI.

I «LICHES» sono degli Stregoni Non-morti, richiamati in vita da un arcano incantesimo.

Il potere che essi avevano quand'erano vivi si è spento con il loro trapasso, ed ora essi non sono più in grado di controllare gli Elementari. Come potere sono paragonabili ai Maghi ed alle Streghe ed agli Sciamani dei popoli tribali, sebbene possiedano particolari abilità nel controllare la Cabala dei Negromanti per conto dei loro capi guerrieri.

I NECROMANTI sono degli ex Sacerdoti che prima di morire vendettero la loro anima ad una divinità delle Tenebre, dalla quale vennero fatti risorgere come “non-morti” e con il potere di generare il “Potere Necromantico”, grazie al quale essi sono in grado di dare vita ai guerrieri non-morti.

Una particolare categoria di Necromanti sono i NOSFERATI, dei *Necromanti Vampiri* che hanno, oltre ai poteri dei normali vampiri, anche quello dei Necromanti ed in più quello di riportare nuovamente in vita dei guerrieri non-morti che siano stati appena “terminati”, cioè messi fuori combattimento.

2.12. LA FRATELLANZA DEI DRUIDI.

Dopo la fine del terribile inverno *Finbul*, i Druidi e le Fate degli Elfi servitori degli Dei della Luce si riunirono in una nuova Congregazione, detta “*Fratellanza dei Druidi*”, erede dell' ANTICO ORDINE DI TARA, la cui sede venne nuovamente posta nel tempio dedicato al dio **Horus** che era stato innalzato nella piazza centrale di codesta città.

Al vertice del nuovo Ordine vennero nominati i più sapienti e potenti tra i Druidi Ashdhar (Tuniche Bianche), i quali si assunsero in prima persona il difficile compito di contrastare il Male, in ogni sua manifestazione, su Naran.

Dopo un incontro tra i Capi del nuovo Ordine con l'immortale druido inquisitore Meheetep, venne deciso di costituire una forza militare di Monaci Guerrieri che fossero in grado di combattere il Male in ogni sua forma, nell'intento di sterminare i perfidi adoratori di Seth.

Nacquero così i Cavalieri della Luce, o Cavalieri di Horus, tutti valorosi guerrieri sia di stirpe ariel che di stirpe lemure, conosciuti con il titolo onorifico di **HORÀHAS**.

L'Ordine degli Horàhas è strutturato su due livelli:

- **Cavalieri Horàhas**: guerrieri abilissimi che normalmente utilizzando il “*Bastone di Luce*”, da essi denominato “*Falce di Horus*”.
- **Guerrieri Horàhas**: sono i *Discepoli* dei Cavalieri, che compiono il loro tirocinio per essere ammessi all'ordine superiore.

2.13. I «GRIGI PELLEGRINI».

I supremi capi del nuovo Ordine discussero a lungo nelle segrete sale di Tara, e giunsero alla conclusione che la sola forza militare non era sufficiente a contrastare le inique forze del male, occorreva anche istituire uno speciale ordine di missionari da inviare in aiuto dei vari sovrani dei molti regni ancora non caduti nelle grinfie del Male, per evitare che ciò potesse accadere.

Venne così costituito l'Ordine dei "GUARDIANI", chiamati anche "*le Tuniche Grigie*", e ad essi venne affidato anche la custodia delle residenze che gli Dei avevano costruito su Naran, ora abbandonate.

I "GRIGI" vennero chiamati anche "PELEGRINI" perché ad essi, come si è detto, era stato affidato l'arduo compito di sorvegliare l'operato delle Tuniche Nere, sventandone gli oscuri disegni, ed anche aiutare i capi dei vari popoli che abitavano sulle terre riemerse dal gelido abbraccio di Finbul.

I "PELEGRINI GRIGI" adottarono come loro gemma distintiva l'*Opale Grigia*, nella quale però era custodito il diamante che avevano ricevuto il giorno della loro investitura, essendo essi stati dei potenti druidi dell'Ordine delle Tuniche Bianche, col quale erano in grado di evocare tutti gli incantesimi legati ai quattro Elementari, più alcuni di loro esclusivo dominio.

A quest'Ordine appartengono i grandi maghi **Merlino** e **Atlante**.

Ad essi si contrappongono gli Stregoni che hanno venduto il loro corpo e la loro anima ad Ahriman, i quali - anch'essi riuniti in un'oscura, malefica setta - vengono chiamati "*I CAVALIERI OMBRA*", indicati anche come "*LE OMBRE DI SETH*" per il fatto che nel loro tempio principale, che si trova dislocato in una città nascosta di Lemuria, viene officiato il sanguinario rito di SETH, durante il quale vengono compiuti sacrifici umani.

2.14. GLI INQUISITORI ED I MAGHI LEMURI.

I Maghi Lemuri, di origine elfica, sono tra i più potenti maghi di Naran, e gli Inquisitori sono i più potenti tra i maghi lemuri. Il loro Ordine venne fondato dall'immortale **Meheetep**, che ricopre il grado di Patriarca, Capo Supremo dell'Ordine e Sommo Inquisitore.

Gli Inquisitori e Meheetep portano sempre con sé il talismano magico **Ankh, la Croce Ansata**, nel quale è incastonato un diamante che consentirà all'Ashdhar di evocare **tutti** gli incantesimi, nessuno escluso, compresi quelli dei Druidi degli Elfi dei Boschi e quelli di Magia Nera.

I Maghi Lemuri di solito utilizzano una delle quattro Gemme Magiche legate ad uno degli Elementari, con la quale possono evocare gli incantesimi speciali legati al corrispondente Elementare, ma normalmente non sono in grado di evocare quest'ultimo, perché tale magia è concessa sola agli Inquisitori.

Gli Inquisitori hanno sempre in dotazione una particolare versione del Bastone dei Druidi, che in Lemuria è denominato **UR-HEKAN**: ha l'aspetto di un normale bastone però terminante con una testa di ariete o di serpente. Oltre ad essere utilizzato come arma di difesa/offesa, esso ha il potere di restituire la vita alle Mummie con il semplice tocco sulle parti vitali.

Altra arma magica della Lemuria è l'**ASCIA NECHERETI**, usata dai Sacerdoti di Anubis nel rito della "*Apertura della Bocca*" dei defunti, al fine di restituire loro i sensi, potrà essere usata da un Sacerdote Lemure per riportare in vita le Mummie di antichi guerrieri.

2.15. I VESCOVI MAGHI ED I RE STREGONI.

Dopo l'affermazione definitiva del nuovo culto del dio Mithra²⁷, che divenne la religione ufficiale dell'Impero di Argos, i capi di questo culto, denominati Vescovi, misero al bando la magia, ritenendola un'emanazione malefica dei Demoni che facevano capo ad Ahriman, il Nemico.

A questo stato di cose cercarono di porre rimedio i vari imperatori che via via sedettero sul trono che era stato di Iskander, i quali si rendevano conto che senza l'aiuto della magia difficilmente avrebbero potuto tenere testa ai loro nemici, i quali, invece, dell'arte arcana facevano grande e proficuo utilizzo.

Si venne così a creare nell'Impero un dualismo che portò alla costituzione di due veri e propri stati, in acerrima competizione uno contro l'altro: da un lato l'Imperatore e la casta dei grandi Feudatari (Duchi, Conti, Marchesi, Baroni) e dei loro sottoposti, i Cavalieri, fulcro dell'esercito; dall'altra il Tempio di Mithra, governato dall'aristocrazia religiosa dei Vescovi, capeggiata dal Sinedrio, a capo del quale vi era il Patriarca Massimo che risiedeva ad Argos nel grande tempio del dio della Luce.

Avvenne poi che durante il regno di imperatori bambini, saliti prematuramente al trono a causa della morte del loro padre, avvenuta in battaglia o a seguito di congiure di palazzo, il potere venne preso nelle mani del Sinedrio, e vi furono molti Patriarchi che di fatto ressero le sorti dell'Impero come se fossero stati essi gli imperatori.

Fu durante questi frequenti periodi oscuri che ebbe origine la casta dei Vescovi Conti, cioè dei Vescovi Guerrieri ai quali vennero assegnate in feudo delle terre ed i relativi titoli. Alcuni di essi raggiunsero la carica di Duchi e Grandi Elettori, trasmissibile ai loro eredi.

Dopo questi avvenimenti, anche i Vescovi, soprattutto quelli che rivestivano la doppia carica di capi religiosi e di feudatari, si resero conto che senza l'aiuto della magia difficilmente avrebbero potuto conservare a lungo il loro potere. La sorte dell'Impero stesso era in discussione. Da est giungevano notizie di un'ombra minacciosa che si avvicinava, di un grande pericolo che aveva assunto il nome di **SAUNORASSAR**, un potentissimo negromante che alcuni ritenevano fosse l'avatar di **AHRIMAN** in persona.

Ebbe così origine la casta dei **VESCOVI MAGHI**, e dei loro sottoposti, gli **ABATI STREGONI**, alcuni dei quali però vennero corrotti dalle forze del Male e si trasformarono in Negromanti.

Fu in questo periodo, all'inizio dell'era attuale, che ad Argos fecero la loro apparizione sette misteriosi personaggi ai quali il popolo diede il nome di **Re Stregoni**, dei potenti sciamani e valorosi guerrieri dei regni del nord e dell'est che erano stati sconfitti da Saunorassar, e che per non diventare i suoi servi avevano deciso di fuggire in occidente, per mettere la loro arte arcana al servizio dell'Imperatore e dei Vescovi.

Accolti inizialmente con diffidenza da parte del Sinedrio, i Re Stregoni vennero accettati dopo che essi fecero giuramento solenne di praticare la religione di Mithra. Vennero così accolti nell'ordinamento del Tempio di Mithra come un nuovo Ordine, con pari dignità dei Vescovi. Essi erano particolarmente esperti nell'arte della divinazione tramite la lettura degli astri, ed anche nell'alchimia; inoltre avevano portato con sé degli **Anelli di Potere** che erano stati fabbricati dai Nani dell'antico regno d'oriente.

Ad essi venne dato il nome di **VEGGENTI**: i **Maghi Astrologi**, e da allora sempre più frequentemente, uno di essi accompagna un esercito dell'Impero, anche quando sia comandato da un Vescovo.

²⁷ Vedere il capitolo 3. "La Religione su Naran: la situazione attuale".

2.16. ASTROLOGI: I MAGHI INDOVINI.

Sono dei potenti Maghi o Sciamani che hanno sviluppato le stesse capacità divinatorie degli Indovini. Alcuni di essi sono in grado di predire il futuro leggendo i passaggi delle comete, nonché i movimenti e le disposizioni delle stelle, altri lo fanno osservando il volo degli uccelli, oppure le interiora di animali o attraverso delle pietre od ossa magiche.

Sebbene il gruppo più numeroso di Maghi Astrologi sia quello costituito dai discepoli dei sette **VEGGENTI (RE STREGONI)** dell'Impero di Argos, se ne trovano numerosi anche presso le altre razze che vivono su Naran, soprattutto tra i popoli tribali.

2.17. I MAGHI ALCHEMISTI.

Sono dei Maghi e Sciamani che si sono dedicati allo studio dell'Alchimia, l'arte di trasformare il metallo vile in oro mediante la Pietra Filosofale, e alla ricerca dell'Elisir di Lunga Vita. Queste ricerche arcane li ha sovente condotti sulla via del Male, com'è avvenuto a quei loro Maestri che vennero trasformati in Spettri.

Al pari degli Astrologi, si trovano maghi che hanno sviluppato questi poteri tra quasi tutte le razze, soprattutto tra i Nani ed i Saraceni, oltre naturalmente ai molti discepoli dei sette **VEGGENTI (Re Stregoni)** dell'Impero di Argos. Tra questi, vi sono anche numerosi **VESCOVI MAGHI** ed **ABATI STREGONI**.

Il più famoso tra i Maghi Alchimisti di Argos è stato senza dubbio **FAUST**. Altri Alchimisti famosi sono **CAGLIOSTRO** (un Argivo), **PARACELSO** (un Iperboreo) ed **AVICENNA** (un Saraceno), grande mago nonché Visir della città di Isfahan.

2.18. BARDI, MUSICANTI, SACRI CANTORI E MENESTRELLI.

Al servizio dei Druidi, Sacerdoti e Maghi, oltre ai loro personali Valletti, operano sovente altri inservienti che ricoprono anche i ruoli di Chierici, Bardi e Sacri Cantori.

I Musicanti ed i Sacri cantori a volte vengono schierati in battaglia per tenere alto il morale delle truppe o per incutere timore ai nemici così come sono usi fare, ad esempio, i Goblins, che utilizzano la forza del canto per rincuorare le truppe.

Tra gli Elfi Silvani si trovano dei Bardi (Musicanti) che sono anche guerrieri: i **Bardi Guerrieri**.

* * *



3. GLI INTERMEDIARI DEGLI DEI: ANGELI, SACERDOTI E INDOVINI.

3.1. GLI SPIRITI DELLA LUCE..

A fare da tramite tra gli Dei ed i loro figli terreni vennero incaricati degli esseri superiori creati da **AMON-RA** (*il sommo padre creatore che ora il clero argivo venera con il nome di AHURA MAZDAH*) per costituire delle schiere di guerrieri celesti che potessero aiutare lui ed i suoi divini figli nella lotta contro **AHRIMAN** ed i suoi Demoni.

Gli **SPIRITI DELLA LUCE** si presentano come delle creature bellissime, che emanano una luce abbagliante, dotati di grandi candide ali, per alcuni aspetti simili ai più affascinanti tra gli Elfi Alti, e per questo a volte confusi con gli Elfi Luminosi o, le femmine, con le Fate.

A questi Spiriti benevoli gli Argivi diedero il nome di **ANGELI**, che nella lingua di Argos significa “*messaggeri*”, perché era questo il loro compito: portare i messaggi divini ai Sacerdoti affinché mettessero in pratica gli intendimenti del sommo Amon-Ra e degli altri Dei.

Tra questi Spiriti si distinguono gli **AMESHASPENTA: Spiriti Superiori** che costituiscono la Guardia del Corpo di Amon-Ra. A volte uno di essi può essere invocato in aiuto da un Mago o da un Druido della fazione della Luce, allorché il mago avversario abbia evocato uno dei Demoni degli Inferi.

Gli **Ameshaspenta** possiedono grandi poteri magici che li avvicinano agli Dei. Quando decidono di materializzarsi per entrare nel mondo fisico delle creature terrene, di loro spontaneità o perché è stato loro ordinato da Amon-Ra, essi possono assumere varie forme, da quella degli *Angeli Alati* a quella di anziani druidi, o anche quella di giovani fanciulle o di forti guerrieri, a seconda dei casi e dello scopo della loro missione.

Agli albori dei tempi, alcuni di essi vennero posti a capo dell’**ANTICO ORDINE DEI DRUIDI E DELLE FATE**, affinché istruissero gli Elfi Luminosi nell’Arte Arcana. Alcuni ritengono che questi **Ameshaspenta** abbiano poi abbandonato Naran al seguito degli Dei, ma altri tra i Maghi dei vari popoli pensano che almeno un paio di essi siano rimasti, in forma fisica, sul pianeta, e che uno di essi potrebbe essere il **MAGO MERLINO** del **REGNO DI CAMELOT**.

Subordinati agli Ameshaspenta vi sono gli **YAZATA**, molto numerosi, che formano le **LEGIONI DELLA LUCE**, e che a volte possono decidere di scendere nel piano di esistenza materiale, assumendo una forma fisica, per portare i messaggi degli Dei oppure per affiancare un esercito del Lato Luminoso che stia per affrontare una Armata delle Tenebre.

3.2. GLI SPIRITI DELLE TENEBRE.

Purtroppo nell’infinita lotta tra la Luce e le Tenebre numerosi di questi Spiriti, compresi anche alcuni di quelli Superiori, caddero in tentazione e si lasciarono sedurre dalle lusinghe del Maligno. Per questo furono cacciati con ignominia dall’Empireo, il celeste regno degli Dei, e relegati nelle tenebre del Tartaro, a tenere compagnia al loro nuovo capo supremo Ahriman.

La “*caduta*” degli Angeli ribelli è ritenuta causata dall’eccessiva “*familiarizzazione*” con femmine della razza umana, meno nobile e più soggetta alle lusinghe del Male di quanto non lo siano quelle degli Elfi. Codesti Angeli si affezionarono a tal punto a delle femmine umane da decidere di prenderle come proprie compagne. L’ordine che giunse loro di ritornare nella dimensione cosmica di loro pertinenza, con il conseguente abbandono della forma fisica materiale, avrebbe causato il distacco da codeste compagne, e molti di essi si ribellarono a tale ingiunzione, preferendo una vita materiale a quella spirituale che era loro prerogativa.

Gli Dei non potevano tollerare tale comportamento, e così ne nacque un conflitto che vide opposte due armate di Angeli. Con l’aiuto degli Dei, gli Angeli rimasti fedeli ad Amon-Ra ebbero il sopravvento sui Ribelli. Questi vennero imprigionati in una dimensione cosmica alla quale gli Uomini diedero il nome di **LIMBO**, che nella lingua degli Angeli si chiama **HAMÈSIKÀN**, che significa la “*casa dell’oblio*”, ove avrebbero trascorso un tempo piuttosto lungo a meditare sui loro peccati.

Gli Dei però non avevano tenuto in conto la presenza di Ahriman, sempre in agguato.

Il Signore delle Tenebre colse al volo l'occasione che gli si presentava per rafforzare le sue schiere. Offrì agli Angeli ribelli la sua accoglienza nel suo regno sotterraneo, con la promessa che se essi si fossero messi al loro servizio, avrebbero potuto conservare la loro forma fisica materiale e le loro compagne. Molti furono gli Angeli che si lasciarono convincere, e così il tradimento venne perpetrato.

I più potenti tra queglii Spiriti che tradirono il loro Creatore e si schierarono con Ahriman furono quelli ora conosciuti con il nome di **DARVANTI**, gli **SPIRITI DELLE TENEBRE**. Un tempo essi appartenevano alla gerarchia degli *Ameshaspenta*, ai quali ora si oppongono, ma ora è difficile distinguerli dai *Demoni*, cioè i figli di Ahriman, perché la corruzione operata su di essi e su di esse dal Maligno li ha resi simili a questi. Il loro capo, **LUXCYPHER**, viene sovente confuso con lo stesso Ahriman, essendone diventato praticamente il braccio destro.

Al di sotto dei Darvanti vi sono i **DAEVI**, che un tempo erano *Yazata*. Vengono poi le **DRUGHE**, un tempo *Yazata* di genere femminile, ora demoni il cui compito è quello di spargere il Male nel mondo e contrastare l'opera degli Angeli. Infine vi sono le **PAIRIKE**, degli Spiriti femminili che quando assumono un aspetto materiale appaiono come bellissime donne; esse hanno il compito di nuocere agli uomini seducendoli; vengono anche indicate con il nome di **DEMONIESSE INCANTATRICI**.

3.3. SAUNORASSAR: L'AMESHASPENTA CADUTO.

Tra molti dei Druidi di Tara si è consolidata negli ultimi tempi l'opinione che lo **stregone SAUNORASSAR** possa essere l'incarnazione di **LUXCYPHER**, inviato sulla superficie di Naran dallo stesso Ahriman perché porti avanti i suoi progetti di conquista. Altri hanno invece avanzato l'ipotesi che egli possa essere l'Avatar del dio-demone **BAHAAL**, creatore degli Orchi assieme al suo maestro, il dio **MARDUK**, del quale era stato il primo dei Discepoli.

Dopo essere stato coinvolto nella caduta degli Dei del Male alleati ai Demoni di Ahriman, Bahaal sarebbe riuscito a preservare il suo potere forgiando un Anello Magico avente un potere paragonabile a quello dei Nibelunghi ed a quelli Maggiori dei Draghi, nel quale egli avrebbe riversato la sua crudeltà, racchiudendovi la sua malvagità e la volontà di dominare ogni forma di vita su Naran.

Egli ha fondato un vasto impero nelle terre dell'Est, dominando su un gran numero di tribù di Orchi, Ogres, Goblins, Hobgoblins e Trolls. Ai suoi ordini combattono i Re-Spettri, delle sinistre creature che un tempo erano stati potenti Re e valenti Maghi esperti nelle arti arcane della divinazione e dell'alchimia, ai quali egli diede degli Anelli Magici presi ai Nani, nei quali era racchiuso il potere col quale egli riuscì a dominare la mente ed il corpo dei loro possessori, che così riuscì a rendere suoi succubi e schiavi, trasformandoli in orrende Creature delle Tenebre.

3.3. GLI ELOHI: I FIGLI DEGLI ANGELI.

Nella loro forma terrena, gli Angeli, sia quelli buoni che quelli cattivi, possono accoppiarsi con delle creature mortali e con essi o con esse generare dei figli. Si ritiene, ad esempio, che alcune delle Fate Alate vennero create in questo modo, tramite l'unione degli Yazata con alcune delle figlie di Iside, le Fate, così come era accaduto a seguito dell'unione di altri Angeli con i figli o le figlie di altri Dei: ad esempio le figlie del dio Wothan (Odino), le Valchirie, dalle quali, a seguito di unioni con degli Angeli sarebbero nate le Valchirie Alate.

Il frutto di codeste unioni fu una nuova razza che possedeva caratteristiche mutanti, parte ereditate dagli Angeli, parte dalle Fate, parte dagli stessi Dei. Da queste nuove Creature, chiamate **ELOHI**, sarebbero nati i progenitori degli *Elfi del Cielo* che vivono nella misteriosa Vendhia, da alcuni identificati (*erroneamente*) con il nome di *Uomini Avvoltoio*.

Gli **ELOHI** non sono immortali, sebbene la loro vita duri per dei millenni, come quella degli Elfi.

Dall'unione degli Angeli Caduti con delle donne umane nacquero altri esseri alati, alcuni simili ai loro padri, altri maggiormente somiglianti alle loro madri, che vennero chiamati **UOMINI ALATI**: gli **UOMINI FALCO** e gli **UOMINI PIPISTRELLO**; i primi sarebbero nati dall'unione di donne umane con degli Elohi, i secondi da donne con dei Demoni o con degli Elohi già corrotti dal Male.

A differenza degli Angeli, gli Elohi, anche quelli che discendono dagli *Yazata*, possiedono forti passioni e desideri terreni che non sono sempre in grado di controllare, cadendo così sovente preda dell'ira, della lussuria, e degli altri vizi umani, come i comuni mortali. Per questo loro temperamento, sovente aggressivo, essi furono temuti e combattuti dagli altri popoli di Naran, anche per il fatto che essi rapivano molte donne umane o di razza elfica.

Alla fine della guerra degli Oscuri Signori la maggior parte di essi venne relegata in esilio nelle lande sperdute della *Terra Dimenticata dal Tempo*, dalla quale, a causa di una maledizione loro inflitta, non possono uscire, perché se lo facessero cadrebbero subito stecchiti a terra.

A quei pochi altri che, invece, si erano schierati al fianco degli Dei, ed avevano combattuto valorosamente contro le Armate delle Tenebre, venne concesso di poter liberamente circolare sulla superficie del pianeta, ed essi scelsero delle sperdute località sulle cime di alte montagne ove fare i loro nidi, dai quali scendono solo di tanto in tanto per procurarsi le femmine umane con le quali perpetuare la loro specie.

Pur essendo molto abili nelle arti marziali, gli Elohi possono essere feriti ed uccisi con le normali armi, e non potranno più rinascere, come invece avviene agli Angeli quando viene "uccisa" la loro forma materiale.

3.5. I SACERDOTI: MAGGIORDOMI DEGLI DEI.

Agli albori dell'Età dell'Oro, dopo che gli Dei ebbero vinto il conflitto cosmico contro i Titani ed ebbero popolato il pianeta Naran, nonché molti altri pianeti del cosmo, con esseri senzienti da essi creati, gli stessi Dei scelsero alcune di queste creature affinché facessero da tramite tra le divinità progenitrici ed i loro figli.

Fu così che ebbero origine i **Sacerdoti**, gli intermediari tra gli Dei ed i mortali.

Col trascorrere delle ere, ognuna di codeste caste di "*funzionari divini*" andò organizzandosi assumendo una rigida gerarchia controllata di solito dal più anziano di essi, il **Gran Sacerdote o Patriarca**, cioè il rappresentante di un Dio presso il popolo che se ne considerava figlio, dai più venerato come il portavoce della divinità e suo rappresentante nel mondo materiale.

Presso molti popoli, poi, il Gran Sacerdote ha incorporato in sé anche il potere politico assumendo la posizione di Re, come ad esempio il Faraone dei Lemuri, che oltre ad essere il capo politico e militare del suo impero è anche il supremo capo spirituale dell'Ordine dei Sacerdoti che servono la divina famiglia della Enneade, che ha i suoi più eminenti esponenti negli Dei: Osiride, Iside ed Horus.

Presso alcuni popoli la posizione di Sacerdote divenne ereditaria, trasmessa di padre in figlio. Nella generalità dei casi, ai Sacerdoti venivano e vengono riservati dei privilegi, come ad esempio l'esenzione dal pagare le tasse e dal servire in guerra; per contro molti Ordini Religiosi impongono ai loro adepti delle dolorose rinunce: devono depilarsi, portare vesti dimesse o le severe divise dell'Ordine, fare voto di povertà e di castità, e rispettare determinati tabù.

Per poter svolgere la loro attività di "*Maggiordomi degli Dei*", i Sacerdoti di alcuni popoli hanno convinto i loro fratelli della necessità di innalzare delle sontuose dimore alle divinità, i Templi e le Cattedrali, nei quali vengono riposti dei simulacri, di solito statue di marmo, di pietra o di bronzo, alcune di dimensioni titaniche, che rappresentano gli Dei venerati, sovente alte creazioni artistiche di stupenda fattura, opera dei più abili scultori ed ebanisti.

Altri Ordini Religiosi si sono invece dedicati allo studio delle antiche pergamene ed iscrizioni scolpite su pietre in epoche antecedenti di millenni quella attuale, quando il mondo di Naran non era ancora stato sconvolto dalla tremenda guerra scatenata da Signori del Male e del Caos, i Principi Demoni ed alcuni Dei traditori loro alleati, contro le divinità della Luce.

Gli appartenenti agli Ordini che hanno seguito codesta strada si sono nella generalità dei casi appartati dal mondo e vivono nel chiuso di cupe costruzioni simili ad inespugnabili fortezze, inerpicate su irraggiungibili alture, denominate **Monasteri**. Da questo nome è derivato quello di **Monaci** per gli appartenenti a questi Ordini. Alcuni monasteri i cui Monaci praticano anche le arti marziali si sono trasformati in centri di potere politico, culturale e militare, ed hanno assunto il nome di **Abbazie**.

La costruzione dei templi, delle cattedrali, dei monasteri e delle abbazie ha favorito lo sviluppo dell'architettura presso molti popoli, quelli più progrediti, ma ha anche costretto gli abitanti di questi paesi a lavorare duramente per pagare i costi per tali costruzioni, e questo fatto ha favorito lo sviluppo della schiavitù, al fine di ottenere mano d'opera a basso costo per la costruzione delle faraoniche costruzioni dedicate agli Dei e per i monasteri-fortezze dei monaci guerrieri.

I Capi guerrieri dei vari popoli sovente sono entrati in conflitto con i Sacerdoti ed i Monaci che contendevano loro il potere anche politico sui sudditi. Presso alcuni popoli le caste dei Sacerdoti e dei Monaci sono diventate così potenti da condizionare persino la nomina del Re o dell'Imperatore, e poggiano il proprio potere su degli eserciti di monaci guerrieri, che costituiscono dei veri e propri stati indipendenti e sovrani all'interno del regno o dell'impero al quale essi appartengono.

Uno degli aspetti più curiosi caratterizzanti il pianeta Naran in particolare, è stata la grande quantità di culti che fin dall'origine dei tempi, già nella mitica Età dell'Oro, vennero praticati. Ogni nazione ha adottato il proprio pantheon di Dei ed un clero incaricato di occuparsi delle "*divine*" necessità, che sovente vengono sovrapposte a quelle materiali dei Sacerdoti stessi, e per le quali questi pretendono proprietà terriere, schiavi e servi, nonché i proventi di raccolti e rendite. Questo avviene anche presso i popoli tribali, tra i quali i Sacerdoti mantengono il potere grazie al superstizioso terrore del "*castigo divino*" che potrebbe colpire chi si opponesse loro.

La proliferazione di culti diversi ha poi portato sovente molti popoli a scontrarsi tra di loro per motivi religiosi, ed anche si sono avute, nella millenaria storia del pianeta, delle sanguinose guerre civili scoppiate all'interno di un paese per lo stesso motivo. Il caso più eclatante è stato il secolare conflitto che ha visto nell'Impero di Argos i seguaci della nuova religione del dio Mithra contrapporsi ai fedeli dell'antica religione che veneravano gli Dei dell'Olimpo.

Tra i poteri che vengono riconosciuti ai Sacerdoti il più importante, e per se stesso ragione d'essere della casta, è quello di poter **“INVOCARE GLI DEI”** per ottenere il loro aiuto in battaglia. Questo loro straordinario potere viene sfruttato dai condottieri di Naran, che sovente aggregano due o più Sacerdoti nel loro Quartier Generale.

3.6. I CULTI PROPIZIATORI E LA DIVINAZIONE: GLI INDOVINI.

Si narra in antiche leggende diventate miti, che durante l'Età dell'Oro (*cioè prima del cataclisma planetario seguito alla Guerra dei Sette Oscuri Signori*), gli Dei comunicassero con i loro figli attraverso la loro immagine votiva, il simulacro che li rappresentava, cui dava la voce il Gran Sacerdote del loro tempio.

A questo Sacerdote venne inizialmente dato il nome di **ORACOLO**, poi mutato in **INDOVINO**.

Si narra che il Dio invocato rispondesse attraverso la bocca dell'Oracolo, e di solito questo avveniva in occasione di una celebrazione religiosa, per la quale si svolgeva una cerimonia sacra in un tempio o in un altro luogo sacro (bosco, foresta, monte sacro) che ne facesse le veci.

A volte veniva celebrata la festa della **“Uscita del Dio”**, cioè una processione durante la quale il simulacro del Dio veniva portato fuori dal tempio e fatto sfilare per le strade della città col seguito di sacerdoti e danzatori osannanti, e con l'obbligo, per il popolo, non solo di fare ala ossequiosa al corteo, ma di contribuire ai festeggiamenti con un congruo versamento di monete o generi di conforto, ad uso dei Sacerdoti e degli Indovini.

Presso alcuni popoli, in occasione di queste cerimonie di divinazione venivano compiuti sacrifici, anche umani, soprattutto presso quei popoli che avevano scelto di venerare le divinità del Lato Oscuro, come ad esempio Seth, l'acerrimo nemico degli altri Dei rimasti fedeli al sommo padre creatore Amon-Ra.

Tra i più famosi degli Oracoli si ricorda ancora quello dedicato al sommo dio Amon-Ra, che abitava nell'oasi di **SIWA**, in **LEMURIA**, conosciuto in tutto Naran, al quale ricorse anche il grande conquistatore mirmidone **ISKANDER**, che vi si recò in pellegrinaggio prima di iniziare la sua inarrestabile conquista delle terre dell'impero degli Orchi Parthi.

Tale tradizione è perdurata nel passaggio alla nuova era, l'Età del Ferro. Ed è così che, come la casta dei Sacerdoti, anche quella degli Oracoli-Indovini è tornata ad essere molto potente, e sovente essi sono persino in grado di influenzare la nomina di un Re o di un Imperatore, scegliendo tra più contendenti quello che più loro aggrada, sostenendo davanti al popolo che così si è espresso il Dio da essi invocato. In molte religioni le due caste fanno parte dello stesso Ordine, come due braccia di uno stesso corpo, entrambe con i propri poteri e prerogative, alle dipendenze di un Sommo Sacerdote o Patriarca.

A questa casta appartengono anche numerose donne. Tra esse, le più famose di tutte furono **PIZIA DI DELFI** e la **SIBILLA CUMANA**, le quali entrambe sostenevano di essere in diretto contatto con il **dio Apollo**, una delle divinità del pantheon dell'Olimpo, figlio di Zeus.

Fin dall'antichità, nella città di Argos, capitale dell'omonimo impero, ogni anno in occasione del solstizio d'estate si celebra la **«FESTA DELL'ORACOLO»**, in occasione della quale provengono numerosi Indovini e Sibille da tutte le regioni di Naran, che poi si sfidano in un pericoloso **«DUELLO DI PREDIZIONE»**, al termine del quale i perdenti vengono poi sacrificati agli Dei, offerti come vittime nei giochi del circo.

Poiché la predizione è un'arte arcana molto venerata, ed al tempo stesso temuta, dalla maggioranza del popolo, i Sacerdoti ed i Monaci del nuovo culto di **MITHRA** l'hanno integrata nei loro riti misterici, solo sostituendo il dio che essi venerano ad Apollo.

Come i Sacerdoti, anche gli Indovini vengono sovente impiegati sul campo di battaglia, schierati assieme ai primi col compito di **«LEGGERE I PRESAGI»**, cosa che essi effettuano in svariati modi: chi osservando il volo degli uccelli, chi attraverso le interiora di animali o la disposizione di sassi ed ossa gettati per terra, o in molteplici altri modi.

NARAN FANTASY WARS

Alcuni Indovini possiedono dei talismani e degli oggetti sacri che li aiutano nel loro compito di divinazione, come ad esempio *“LO SPECCHIO MAGICO”* o *“LA SFERA DI CRISTALLO”*.

Se il vaticinio risulterà positivo, il morale delle truppe dell’esercito al quale appartiene l’Indovino che ha «Invocato gli Dei» se ne avvantaggerà, ed esse risulteranno più risolte a restare in campo, nonostante le perdite che dovessero subire. Inoltre più Indovini potrebbero unire le loro forze mentali per lanciare una «**SUPERSTIZIONE**» sugli Indovini dell’esercito avversario, se questi fossero di numero inferiore ai primi, e così facendo obbligarli a dichiarare un vaticinio che potrebbe risultare negativo per il loro esercito.

* * *



4. LA RELIGIONE SU NARAN: LA SITUAZIONE ATTUALE.

4.1. I NUOVI DEI: LA «TRIMURTÌ LUMINOSA» E QUELLA «OSCURA».

Dopo la distruzione di Aztland, che coincise con la fine della guerra scatenata da Ahriman, gli dei Athor, Osiride, Iside, Horus e tutti quelli del numeroso clan dell'Enneade, nonché la quasi totalità degli Aditya (sia quelli di Asgard che quelli dell'Olimpo) e dei Danann vennero chiamati altrove dal loro padre Amon-Ra, ed essi si trasferirono su altri mondi.

Ad opera dei Sacerdoti e degli Indovini, degli Dei si perdurò il ricordo ed il culto tra i popoli formati dalle razze che le varie divinità avevano creato per popolare Naran.

Mentre gli Elfi, i Nani, i Barbari del nord, gli Orchi ed i Goblin continuarono a venerare come Dei quegli Aditya, quei Danann o quei Demoni che si erano rivelati ad essi sotto spoglie mortali, tra gli Uomini che discendevano dagli Argivi, ai quali si erano uniti dei sopravvissuti delle razze nordiche dando così origine ad una nuova stirpe, si sviluppò una nuova religione basata su una "**TRIMURTÌ**" di Dei: **INDRA**, **MITHRA** e **VARUNA**. Questi "*nuovi*" Dei, secondo l'opinione corrente, altri non erano che alcuni di quelli "*antichi*" ai quali erano stati dati dei nuovi nomi, e che si ritiene possano essere identificati con alcune divinità della grande famiglia degli **ADITYA**, che agli albori dell'Età dell'Oro si erano stabiliti sull'Olimpo e su Asgard: **ZEUS**, **APOLLO**, **POSEIDON**, **WOTHAN (ODINO)**, **BALDER** e **NYORD**.

Indra venne considerato dagli Argivi, al pari di **Zeus**, il sovrano del cielo, signore della folgore (*vajra*), sua arma preferita, dispensatore della pioggia fecondatrice. Egli venne ritratto mentre combatteva vittoriosamente contro i Demoni delle Armate delle Tenebre. Presso i popoli barbari del nord, Indra venne invece identificato con l'antico dio **Wothan** (o **Odino**), o anche con il figlio di questi, **Thor**, dio della folgore e del tuono.

Mithra, divinità astrale derivata da **Apollo**, e da **Balder** (*altro figlio di Odino, divinità della Luce*), venne identificato con la stella **Aldhar** (*il sole di Naran*), e quindi sovrapposto sia al sommo creatore **Amon-Ra**, sia al di lui figlio prediletto **Osiride**; al pari di quest'ultimo, anche Mithra era considerato il dio della lotta contro il **MALE**, questi identificato a volte con **AHRIMAN** ed altre con **SETH** o con **LOKI**. Queste tre divinità delle Tenebre venivano riconosciute da molti come i rappresentanti dell'entità assoluta del **Male**, e presso alcuni popoli venivano (e vengono) venerati come la «**TRIMURTÌ OSCURA**», in opposizione alla «**TRIMURTÌ LUMINOSA**».

Varuna venne venerato come Dio delle acque, e quindi del mare e degli oceani; si contrappose e venne associato a **Mithra** e ad **Indra**, con i quali, nella nuova religione, condivise le funzioni di garante della legge cosmica. In esso si erano sommate molte delle caratteristiche degli antichi Aditya **POSEIDON** e **NYORD**; questa fusione probabilmente si operò a seguito dei contatti dei marinai argivi con i pirati vanir.

In opposizione alla divina Trimurtì sorse, ad opera del Male, l'alleanza oscura formata dai «**Tre Oscuri Signori**» **AHRIMAN**, **SETH** e **LOKI**, ognuno sovrano assoluto di uno dei tre «**DOMINI DEL MALE**»: il **REGNO DEGLI INFERI** (*Ahriman*), il **REGNO DEL CAOS** (*Seth*) ed il **REGNO DELLA MORTE** (*Loki*). Essi siglarono una alleanza malefica che venne conosciuta con il nome di «**TRIMURTÌ OSCURA**», con l'obbiettivo di portare il pianeta Naran sotto il completo dominio del Male.

Così come avviene tra i regni che sono schierati con le divinità della **LUCE**, succede però che anche tra quelli che formano la fazione del **MALE** vi sia una accesa, ancestrale rivalità che sovente degenera in vere e proprie devastanti guerre, finché un giorno si realizzerà l'unione degli eserciti di tutti i regni in due sole uniche grandi armate contrapposte, l'una del Bene e l'altra del Male, che si fronteggeranno per lo scontro finale definitivo nella piana di **ARMAGEDDON**.

Che ciò debba avvenire lo si sa per certo, l'unica incognita è: **QUANDO?**

4.2. L’AFFERMAZIONE DEL CULTO DI MITHRA NELL’IMPERO DI ARGOS.

Col passare dei secoli, il culto di Mithra acquisì un carattere esoterico e misterico, sotto la spinta delle aspirazioni soteriologiche tipiche della sensibilità religiosa della tarda età argiva. In una iscrizione sepolcrale di un antico eroe, Antioco Commagene, **Zeus** era identificato con **Indra** e **Mithra** con **Apollo**.

In seguito, il Mithraismo si arricchì di elementi tipici del culto di uno dei figli di Zeus, **Marte**, elevato a divinità della guerra dagli Argivi, il quale, probabilmente, dai Nani venne identificato e sovrapposto al loro dio-padre **Rahma**. Questo culto attecchì soprattutto nell’ambiente militare, dando origine a degli Ordini monastico-militari dai quali sarebbe poi derivata l’attuale organizzazione ecclesiale che fa capo al **Vescovo di Yorvik**. In questa città, la seconda per importanza dell’Impero di Argos, gli fu dedicato un santuario sul fronte del quale si trova scritto: «*Deo Soli Invicto Mithrae*».

Il culto di Aldhar (sole), dapprima identificato in Apollo, Balder, Osiride, e poi con Mithra, forse fu sviluppato come reazione alla paura ancestrale del buio da parte degli Uomini. Per un guerriero umano il buio è inquietante, è il regno degli Orchi, fornisce copertura ai nemici; per proteggersi da questi incubi, i guerrieri umani invocano la protezione di Mithra. Egli, Signore della Luce che proviene dalla stella Aldhar, risulta essere impegnato in una perenne guerra contro le forze di Ahriman, la personificazione del male e dell’oscurità, il cui triste ricordo evocava incubi notturni ai discendenti dei sopravvissuti del **Lungo Inverno**.

I due elementi essenziali della liturgia Mithraica sono: l’iniziazione, che porta all’empireo (*il Nirvana*), e il banchetto sacro. La prima avviene attraverso sette gradi, i cui nomi misterici sono stati tramandati in antiche scritture conservate gelosamente nei sotterranei del Tempio Massimo di Yorvik. Gli adepti al culto di Mithra compiono una cerimonia rituale, almeno una volta al mese in occasione della **luna piena**, che si svolge come un orgiastico banchetto sacro, cui possono partecipare solo gli iniziati. Durante questo banchetto viene commemorato il sacrificio cosmogonico del **TORO**, un possente titano che sarebbe stato ucciso da Mithra, e dal cui sangue sparso sul pianeta avrebbero tratto linfa vitale le regioni di Naran devastate e rese sterili dal **Lungo Inverno**. Non è infrequente, in occasione di questo rituale, l’innalzamento di roghi sui quali vengono fatti arrostitire vivi degli “*eretici*”.

I primi seguaci della nuova religione, agli albori della Nuova Era nell’Impero di Argos, non ebbero vita facile. Anzi, per un certo periodo, durante il regno della prima dinastia di imperatori, il Mithraismo, che si contrapponeva all’antica religione di Zeus e della numerosa famiglia di questi, venne bandito e i suoi adepti perseguitati. Molti di essi vennero sacrificati nelle arene, gettati in pasto alle belve feroci per il diletto degli assatanati spettatori.

Ne seguì una lunga, sanguinosa guerra civile, dalla quale i seguaci del dio Mithra uscirono trionfatori. Il suo culto divenne allora quello “*ufficiale*” dell’Impero, mentre il culto degli antichi Dei venne bandito come eresiaco; a farne le spese furono i seguaci dell’antica fede, i quali vennero duramente perseguitati.

4.3. L’ERESIA DEI BURGUNDI.

Col trascorrere dei secoli della nuova Età del Ferro, gli altri due Dei della Trimurti (Indra e Varuna) vennero relegati dal clero argivo in posizioni di minor importanza, sebbene ancora oggi anch’essi continuo su un nutrito seguito di fedeli, mal tollerati dai sospettosi, crudelissimi sacerdoti di Mithra.

La religione di Mithra si diffuse anche tra le tribù di origine barbara dalle quali nacque la **BURGUNDIA**. Sebbene entrambi i regni abbiano adottato come religione ufficiale quella del dio Mithra, tra Argos e la Burgundia infuria da secoli un conflitto religioso che poggia la propria causa su divergenti interpretazioni delle antiche scritture ed alcune leggende che secondo il clero burgundo hanno valore di dogma, mentre dalla Chiesa Imperiale vennero da subito bollate come sacrileghe.

La prima questione riguarda l’origine del dio Mithra, che i Burgundi chiamano **MITHAR** ed identificano con **MARTE-ARES**, antica divinità argiva della guerra, mentre per i vescovi argivi egli sarebbe invece il dio che nei tempi antichi veniva chiamato **APOLLO**, il dio del Sole, e successivamente identificato sia con la divinità nordica **BALDER** che con il dio lemure **OSIRIDE**.

Tra le leggende controverse, causa di acerrimi scontri tra i rappresentanti delle due Chiese, la più importante è quella del **SACRO KRAAL**, la coppa d’avorio intarsiata d’oro fabbricata da dei Nani per il dio Mithra, che sarebbe servita al Dio per raccogliere il sangue del Toro Cosmico, uno dei Titani, da lui ucciso durante il primo conflitto cosmico tra gli Dei ed i Titani, e con il quale poi il Dio avrebbe fatto nascere tutte le creature che si trovano su Naran.

Secondo una credenza ritenuta vera dai vescovi burgundi, e invece considerata blasfema da quelli argivi, chi riuscisse a trovare questa sacra coppa e bevesse da essa diverrebbe immortale.

4.4. LA “SANTA ALLEANZA” TRA IL CLERO ARGIVO E QUELLO LEMURE.

I contatti tra l’Impero di Argos e la Lemuria, avvenuti grazie all’immortale Meheetep in occasione della stipula degli accordi per la costituzione della «SANTA ALLEANZA» che doveva organizzare la Campagna di Krymeha contro gli Orchi, favorirono l’avvicinamento tra i vescovi argivi ed i sacerdoti lemuri che portò ad un Concilio nel quale vennero discusse le più importanti questioni di carattere religioso, che nei tempi passati erano state motivo di conflitto tra i due potenti imperi.

Il Concilio, che si svolse nella città argiva di **TREBISONDA**, nella Frigia, portò al riconoscimento, da parte dei Vescovi, che il loro dio Mithra altri non era che il figlio del sommo dio **AMON-RA**, creatore dell’universo intero al quale i sacerdoti argivi avevano dato il nome di **AHURA MAZDA**, e quindi doveva essere il dio lemure **Osiride**.

Questo importante riconoscimento, se da un lato riavvicinava gli Argivi ai Lemuri, generò un’ulteriore, irreparabile scisma della Chiesa Burgunda, che in Mithra riconosceva invece l’antico dio **Marte**, figlio di **Zeus** (*a sua volta questi figlio di Amon-Ra*).

Il nuovo credo religioso ha trovato piena ed incondizionata accettazione solo nelle classi più elevate dell’Impero Argivo, costituite dall’aristocrazia guerriera di origine mirmidone, mentre tra il popolo formato in gran parte dalle stirpi degli Akei e dai discendenti dei popoli sottomessi, come gli Elamiti del nord ed i Frigi dell’est, si continuavano a venerare in segreto gli antichi Dei, riconoscendo in Mithra l’antico dio **APOLLO**, divinità associata al sole.

I Nani che in gran numero erano immigrati nelle città dell’Impero non avevano tardato ad abbracciare la fede di Mithra, perché questo aveva favorito la loro integrazione ed elevazione sociale, anche se in segreto continuavano a venerare il loro dio **RAHMA**. Molti tra i Nani che vivono nelle terre dell’Impero, per quieto vivere, hanno accettato l’idea che Mithra altro non sia che il nuovo nome argivo del loro dio Rahma, questi sovente confuso con l’antico dio Ares-Marte.

4.5. L’INQUISIZIONE.

Per combattere le eresie e le antiche religioni, ad imitazione di Meheetep che aveva nella Lemuria costituito l’Ordine monastico-militare degli Inquisitori, il Sinodo dei Vescovi di Argos decise di costituire un analogo Ordine avente il medesimo nome, che avrebbe avuto come compito specifico la persecuzione degli infedeli, cioè di quelli tra gli Argivi ed i popoli sottomessi che si rifiutavano di adottare come unica divinità il dio Mithra e si ostinavano a venerare gli antichi Dei.

I sacerdoti argivi e burgundi del nuovo credo hanno costituito i loro **TRIBUNALI DELL’INQUISIZIONE**, che condannano per un nonnulla e mandano direttamente i ritenuti colpevoli di eresia al rogo, dopo aver loro inflitto atroci torture.

Con la scusa di combattere l’eresia, i vescovi argivi e burgundi si sono spesso fatti promotori di campagne di guerra (“**Crociate**”) contro i popoli confinanti, e questo ha portato inevitabilmente allo scontro tra l’Impero e la Burgundia, a volte avversari altre alleati, e gli Elfi di Iverdon, capeggiati questi dai Principi degli Ariel del Midgard e dal re Artù di Camelot.

4.6. LA DIFFUSIONE DEL CULTO DI ISIDE E LA “CACCIA ALLE STREGHE”.

Dal Ducato di Tauran, colonia ed avamposto settentrionale, sul continente Iverdon, dell’Impero Lemure, si diffuse poi nelle terre del nord il culto misterico di Iside, che fece numerosi adepti soprattutto tra gli abitanti di sesso femminile.

Le Sacerdotesse di Iside, per il fatto che la loro divinità matrona era conosciuta come la suprema **Signora della Magia**, vennero nelle terre di Argos e della Burgundia da subito bollate con il marchio infamante di “**Streghe**”, e ad esse iniziarono a dare una caccia frenetica gli assatanati membri delle congregazioni dei “**Cacciatori di Streghe**”, dei fanatici che trovavano nei motivi religiosi, con l’appoggio e l’approvazione nonché persino, a volte, l’incoraggiamento entusiastico del clero mithraico, la scusa per sfogare i loro più bassi, bestiali istinti su delle povere donne innocenti ed indifese.

Soprattutto nelle campagne delle terre dell’Impero di Argos e del Regno di Burgundia, ove il fanatismo religioso si è maggiormente diffuso, appena le “**Streghe di Iside**”, vengono identificate, sono subito fatte arrestare per ordine del locale rappresentante dell’**Inquisizione**, e, dopo essere state barbaramente sottoposte ad indicibili torture, vengono bruciate vive sul rogo in occasione di una delle feste orgiastiche che si celebrano in onore di Mithra.

La persecuzione cui le adepti al culto di Iside vennero duramente sottoposte nelle terre dell'Impero e della Burgundia portò alla trasformazione di questo culto da una religione apertamente praticata in un culto segreto, misterico ed esoterico, i cui adepti si riuniscono in località segrete e sempre durante la notte.

Solo nel Ducato di Tauran e nei Regni Iperborei il culto di Iside, che conta su numerosissimi adepti, viene liberamente praticato alla luce del sole ed in sontuosi templi innalzati alla Dea della Magia.

4.7. I CULTI DI ISIDE, OSIRIDE E DEGLI ALTRI DEI.

Il culto di Osiride, Iside e del loro divino figlio Horus continua a costituire la religione ufficiale dell'Impero Lemure, il cui Faraone continua ad essere venerato come il "**Figlio di Horus**", e, tramite il Ducato di Tauran e la predicazione del **principe Eridano**, si è diffuso anche nelle terre settentrionali del continente Iverdon, estendendosi soprattutto tra i popoli dei **Regni Iperborei**.

Il culto di Osiride viene blandamente tollerato anche all'interno dei confini dell'Impero Argivo perché, come si è detto, i preti argivi hanno riconosciuto in questa divinità lemure il dio Mithra, mentre tutti i numerosi altri Dei che continuano ad essere venerati nell'Impero del Sud, vengono visti con diffidenza ed il loro culto è stato proibito nei confini di Argos, nella Burgundia e negli stati vassalli di questi due stati.

Allo stesso modo vengono visti dai preti argivi e burgundi con ostilità e diffidenza gli **Ariel** e gli altri Elfi di Iverdon, compresi quelli del **Regno di Camelot**, perché essi continuano a venerare gli Dei della famiglia dei **TUATHA DE DANANN**, l'antica religione dei loro padri sopravvissuta al cataclisma planetario ed alla lunga notte dell'inverno *Finbul*.

Dal punto di vista religioso, gli Ariel sono invece piuttosto tolleranti. Nei territori da essi controllati vige l'assoluta libertà religiosa: ognuno è libero di venerare il dio che preferisce, purché si comporti correttamente, osservi la legge e paghi le tasse ai Principi.

Tale libertà religiosa ha favorito la diffusione nelle terre del nord dei culti di Iside, Osiride ed Horus, che si sono pacificamente affiancati a quelli degli antichi Dei della famiglia dei Daanann: **DAGDA**, **TEUTATES**, **MORRIGANA**, **LUG**, ecc.

Tra i **PITTI**, che hanno continuato in gran maggioranza a venerare gli Dei della divina famiglia dei Danann, in tempi recenti pare che si sia diffuso il culto del **dio CERNUNNOS**, considerato da molti Druidi quale "**Signore degli esseri viventi del bosco**", nonché divinità della fertilità.

Una particolare cerimonia in onore di Cernunnos si svolge nelle **Foreste Sacre** dei Pitti, ogni anno, nella prima notte del nono mese, ed è denominata "**Danza delle Corna**", perché officiata da Druidi che inalberano sul capo le corna dei cervi. Questo Dio, che dimora nei **SIDHE** (*i Regni dell'Aldilà degli Elfi*), sovente viene invocato in battaglia, ed egli - si narra - accogliendo l'invocazione dei suoi discepoli, assume forma fisica con l'aspetto di un grande guerriero non-morto su un carro da guerra trainato da una pariglia di scheletrici cavalli.

I **BARBARI**, le **AMAZZONI**, i **SABBITH** (*Mezzuomini*) ed i **NANI**, essendo rimasti fedeli alle loro antiche divinità, sono considerati dai vescovi argivi e burgundi alla stregua di eretici infedeli, allo stesso modo degli altri popoli che anche dopo la fine della Guerra dei Sette Oscuri Signori hanno continuato a venerare le divinità delle Tenebre (*Orchi, Goblins, Ratscum, ecc.*).

La divinità maggiormente venerata dalle **AMAZZONI** continua ad essere la dea guerriera **HATHOR**, sorella di Iside, che le Amazzoni venerano con il nome di **ISTHAR**, alla quale si appellano di solito le **Streghe Ammaliatrici** di questo popolo di femmine guerriere, allorché devono evocare il loro speciale incantesimo di seduzione.

4.8. IL CULTO DI CROM E DI DURGA.

Tra le tribù dei Cimmeri si è largamente diffuso il culto del dio **CROM**, nel quale sembra sia confluita l'antica credenza argiva riguardante il titano **PROMETEO**, il quale avrebbe donato agli Uomini il segreto del fuoco. A Crom, anch'egli presumibilmente un titano, viene accreditata la conoscenza del "*segreto dell'acciaio*", per la produzione del quale la conoscenza del fuoco è fondamentale.

Si ha notizia dallo storico argivo **HERODOTH**, che in tempi più antichi, antecedenti l'inverno *Finbul*, Crom fosse considerato alla stregua di un demone, e che venisse adorato soprattutto dai **KURGANS**, col nome di **CROM DUBH**: una divinità crudele che pare esigesse dai suoi fedeli anche dei sacrifici umani.

Dopo che i Kurgans sono stati convertiti al nuovo culto del **DIO SERPENTE** (*Seth*) dallo stregone **DULSHA THUN**, il culto di Crom si è consolidato tra i Cimmeri, dove forse questo Titano era già venerato.

Assieme a Crom, i Cimmeri venerano anche la **DEA DURGA**, che molti di essi considerano la sua sposa. Questa Dea è rimasta famosa per essere una **cacciatrice di Giganti**, e viene raffigurata a cavallo di una gigantesca *Tigre dai denti a sciabola*, mentre impugna l'arco con il quale scaglia le folgore che uccidono anche i Giganti.

I Cimmeri asseriscono che fu la dea Durga ad insegnare ai loro Sciamani ad ammansire le mostruose Tigri dai denti a sciabola che scorrazzavano libere nelle praterie del Cimmeristan, che così poterono essere addomesticate per essere poi utilizzate come feroci ma al tempo stesso fedelissime cavalcature da battaglia.

In onore del titano elevato al rango di dio, e della sua divina consorte, i Cimmeri hanno innalzato un imponente tempio costituito da un grande cerchio di Menhir, nella località denominata **MAG SLEICHT**, che significa "*Piana della Prosternazione*". Nel tempio, denominato **CROMLECH**, è stata deposta una grande **statua d'oro** che raffigura il dio Crom nell'atto di forgiare una spada d'acciaio. Accanto a questa vi è un'altra imponente statua raffigurante Durga a cavallo dello Smilodhon Fatalis (Tigre dai denti a sciabola), nell'atto di scagliare la freccia.

Ogni anno, il giorno di Semain, nel quale cade l'anniversario del "*Grande Dono*", tutte i rappresentanti delle tribù dei Cimmeri convergono a Mag Sleicht per portare le loro offerte a Crom ed a Durga.

Gli Sciamani dei Cimmeri narrano ai giovani guerrieri la seguente leggenda:

Fuoco e vento provengono dal cielo, dagli Dei del cielo, ma è Crom il Titano il vostro dio, che vive nella terra, il quale era il detentore unico del "segreto dell'acciaio".

Quando i Giganti osarono ribellarsi agli Dei, essi nell'oscurità del Caos mistificarono Crom e gli sottrassero il segreto dell'acciaio.

Crom quando se ne accorse si adirò moltissimo, e si alleò con gli Dei per combattere i Giganti ed i Draghi loro alleati.

E Naran, il nostro mondo, tremò! E fuoco e vento abatterono i Giganti e scagliarono i loro corpi nelle gelide acque del Mare del Nord. Ma nel loro furore, sia Crom che gli Dei suoi amici si dimenticarono del segreto dell'acciaio e lo lasciarono sul campo di battaglia.

E noi che lo trovammo non siamo che Uomini, né Dei, né Giganti, né Elfi, solo Uomini. E il segreto dell'acciaio ha sempre portato con sé un mistero.

Voi, giovani guerrieri, dovete imparare il valore, dovete imparare la disciplina. Perché di nessuno vi potrete fidare: né di Uomini, né di Donne, né di bestie. Della vostra spada, solo, vi potrete fidare, e della forza del vostro cuore.

4.9. IL CULTO DI SETH NELLE TERRE DEL NORD E DELL'EST.

Il culto di Seth si è anche esteso nelle terre del nord e dell'est di Iverdon, dove nei tempi più recenti ha iniziato a diffondersi, ad opera di un altro oscuro negromante che si fa chiamare **DULSHA THUN**.

Iniziata la sua travolgente carriera come razziatore a capo di una banda di ferocissimi guerrieri **KURGANS**, Dulsha Thun ha poi dato il via ad una vasta opera di proselitismo tra i Goblins e gli Orchi del Niflheim e tra le popolazioni ancora poco civilizzate dei nordici **REGNI IPERBOREI**, con l'obbiettivo di portare tutto questo sterminato territorio sotto il completo dominio del Caos, trasformandole quindi in un vastissimo impero delle «**TERRE MALEDETTE**». In molte delle città dell'iperborea sono sorte le «*Torri del Serpente*», ove di notte si compiono sacrileghi culti con sacrifici umani.

Nel tentativo di portare a compimento codesto suo insano progetto, Dulsha Thun ha però trovato sul suo cammino la ferma opposizione del **MAGO MERLINO** del **REGNO DI CAMELOT** e dei Druidi dell'elfico **REGNO DI LARIENDHEIM**, ove governa la luminosa **FATA GALAHADHEL**.

Merlino e Galahadhel temono che **DULSH THUN** possa stringere una alleanza militare con i due stregoni dell'est, **XANATAR IL ROSSO** e **SAUNORASSAR IL NERO**, e con essi formare una diabolica triade che potrebbe scatenare una nuova devastante guerra di sterminio contro i popoli liberi di Iverdon.

Merlino e Galahadhel hanno trovato come alleati alcuni dei capi più valorosi delle tribù dei **CIMMERI**, i quali sono acerrimi nemici dei Kurgans che invece sono al servizio dello stregone. Finché i Cimmeri riusciranno a contenere l'espansione dei loro ancestrali nemici, le terre dell'ovest saranno preservate da questa maledizione. Si teme però che Dulsha Thun possa attirare nella sua sfera d'influenza anche alcune delle orde dei **TARTARI** e con esse formare un'armata alla quale per i Cimmeri sarebbe difficile resistere. Alcuni khan dei Tartari si sono già messi al servizio di Saunorassar, e questo potrebbe favorire la formazione di una grande **ARMATA DELLE TENEBRE** dei tre stregoni.

4.10. GLI DEI DEGLI ORCHI.

Tra i molti Dei che giunsero su Naran vi erano anche quelli che formavano la famiglia degli **ANU**, così denominata dal nome del loro capostipite, dagli Orchi considerato il *dio del cielo*, che si ritiene altri non fosse se non il sommo **Amon-Ra**. I divini figli di Anu, venerati dagli Orchi delle steppe dell'est, sono **MARDUK**, *dio della saggezza* e loro primo creatore, **ENKI**, *dio delle acque*, **TANIT**, *dea della fecondità ma anche terribile divinità desiderosa di sacrifici umani*, ed i suoi fratelli **NERGAL**, **TAMMUZ** e **MOLOK**, gli Dei guerrieri.

Anche dopo la fine del terribile inverno Finbul gli Orchi hanno continuato a venerare i loro antichi Dei, compreso il valoroso khan **HUWKA**. Per rafforzare la sua posizione tra i vari khan dei *Pelleverde*, gli Sciamani della sua **ORDA NERA** hanno iniziato a diffondere la voce che egli sia stato generato dal dio guerriero **Nergal**, e quindi sarebbe il nipote di **Marduk**.

Nel mito si narra poi che la dea **Tanit** sposò **BAHAAL**, un discepolo di Marduk. Grazie a questa unione, Bahaal divenne dio e generò una seconda razza di Orchi. Questi nuovi Orchi si insediarono in quella che ora è la regione di Ophir, ove fondarono la potente **KARTHORK**, città che venne poi distrutta dalle Legioni dei **Nani di Rahma** durante la guerra dei Sette Oscuri Signori. Un certo numero di Orchi riuscirono a scappare al massacro e così il culto di Bahaal e della sua divina sposa perdurò in codesta regione.

4.11. LA RELIGIONE NELL'ESTREMO ORIENTE.

Come la Magia, nei regni degli Hobgoblins e dei Goblins anche la Religione è di esclusivo appannaggio della seconda stirpe, dai componenti della quale sono stati costituiti vari ordini di Sacerdoti, Maghi ed Indovini.

Dopo la fine del terribile inverno *Finbul*, tra le varie sette religiose si è imposta nel risorto **CELESTE IMPERO** quella dei **MONACI TAO LIN**, nella quale sarebbero confluiti i superstiti della setta dei **TURBANTI GIALLI** fondata dal mago **CHANG CHUEH**, ed alla quale pare avesse aderito, sebbene fosse un hobgoblin, anche il generale **LIU MING PEI**, fondatore dell'attuale dinastia dei **MING**.

A codesto monastero venne dato il medesimo nome dell'Ordine: **TAO LIN**, ed i monaci che vi abitano sono conosciuti come «**MONACI TAO LIN**». Il nome dell'Ordine deriva da quello del **TAO**, la coppia di energie primarie, maschile e femminile, che secondo i maghi dei Goblins sovrintendono all'origine dell'universo, simbolicamente raffigurate dal **Drago (lo Yang)** e dalla **Tigre (lo Yin)**.

La sede principale del nuovo Ordine venne posta in un tempio costruito sulla montagna **Tongshan**, una delle cinque montagne sacre del **KHITAY**, nella nordica provincia dello **Shantze**.

Durante l'oscura epoca dei *Signori della Guerra*, sovente i templi Tao Lin venivano assaliti da bande di predoni che il più delle volte si abbandonavano a massacri efferati, non risparmiando nessuno.

Per far fronte a tali pericoli, vi fu qualcuno tra i Monaci Tao Lin che iniziò la pratica delle arti marziali in stretta congiunzione con la meditazione e lo studio del pensiero religioso e filosofico. In pochissimo tempo, i Monaci Tao Lin divennero degli espertissimi guerrieri, abilissimi con la spada e le altre armi dei Goblins, tanto da essere capaci, in pochi, di tenere testa a delle orde assatanate di Orchi o di predoni delle bande composite, formate da Goblins, Hobgoblins ed anche da Barbari giunti fin nel Khitay dal remoto Occidente, che approfittavano dell'imperante anarchia per darsi al saccheggio ed al massacro delle inerme popolazioni dei villaggi.

Essendo esperti nell'arte di addomesticare i Ragni Giganti, i Maghi Tao Lin poterono mettere in campo delle armate potenziate da queste mostruose creature, ed anche delle Unità Volanti montate sulle Gargoyles.

Nei tempi successivi, a causa dei numerosi templi che erano nel frattempo sorti molto distanti gli uni dagli altri, l'Ordine Tao Lin si divise in cinque nuovi Ordini Monastico-Militari, che ebbero i nomi di animali: **Leopardo (PAO)**, **Tigre (FU)**, **Gru (HOK)**, **Serpente (SHE)** e **Drago (LOONG)**. L'Ordine del Drago, il più importante, fu quello la cui sede era rimasta nel Primo Monastero, quello del **Monte Tongshan**.

Un'altra scissione si ebbe per opera dello stregone-guerriero **FU NANCHU**, anch'egli un sadico, crudele, famigerato negromante, il quale fondò la setta dei «**TURBANTI BLU**» e poi dichiarò guerra ai Monaci Tao Lin, riuscendo a sterminarne un gran numero. Al termine di un lungo, sanguinoso conflitto, egli venne sconfitto e dovette fuggire nelle montagne del nord est, da dove risulta abbia continuato ad ordire le sue losche trame, essendo un diabolico essere immortale.

I Monaci Tao Lin si diffusero in seguito anche nell'**IMPERO DEL MIKADO**, ove dovettero scontrarsi con la setta degli **YAMAHOSHI**, i monaci guerrieri di stirpe elfica oscura (i **RIM**) che si erano insediati nell'isola di **ORKINAVA**.

Nel **CELESTE IMPERO** e nell'**IMPERO DEL MIKADO** i due Dei maggiormente venerati sono **KHOTAY** e **CHINTAY**, figli della dea **GANKAKU**, una delle *Pleiadi*, sposa di Amon-Ra. Il primo, Khotay, è ritenuto il padre creatore dei Goblins, mentre suo fratello sarebbe stato quello degli Hobgoblins.

Altri due Dei, anch'essi figli di Gangaku, che vengono venerati soprattutto nel Mikado sono **AMATERASU** e **SUSANO-O**. I Lemuri ritengono che dietro codesti nomi si celino **ISIDE** ed **OSIRIDE**. Assieme ad essi viene anche venerato il loro padre **IZANAGI**, in occidente indicato col nome di *Ahura Mazda*, Signore del Creato e Luminoso Padre di tutti gli Dei, che altri non sarebbe se non **AMON-RA** in persona.

Al dio **SUSANO-O** viene dai Monaci Tao Lin del Mikado accreditata l'uccisione di un grande Drago di Fuoco, **KOSHI** che terrorizzava gli abitanti di quelle isole. Essi raccontano che dopo averlo ucciso, il Dio tagliò la coda al Drago, ma nel fare questo la sua spada colpì un altro oggetto metallico, che si rivelò essere un'altra spada magica, la **KUNASANAGI**, dalla quale poi sarebbero state fabbricate le due spade magiche che i Monaci Tao Lin conservano ora gelosamente nel loro monastero.

Altri oggetti magici provenienti da questi Dei sarebbero lo **specchio YATA-NO-KAGAMI** e la collana **YASAKI-NO-MAGATANA**, entrambi appartenuti alla dea **AMATERASU** e da lei donati ai suoi fedeli Monaci Tao Lin. Diverse copie di questi Oggetti magici sono state fatte dai Monaci Tao Lin, e dal Mikado sono poi state esportate nel Celeste Impero, affinché anche i Monaci del Continente potessero usarle in battaglia contro i nemici.

4.12. FU NANCHU E LA «TRIADE MALEDETTA».

Contro i Monaci Tao Lin del Kithay continua ad agire dal suo covo imprendibile tra le montagne il perfido negromante **FU NANCHU**, che ha fondato la malvagia setta alla quale ha dato il suo nome, i **NANCHU**, conosciuti anche col nome di *Turbanti Blu*, i quali operano col fine di conquistare il trono del Celeste Impero, per estendere su tutto il Kithay l'oscuro regno del *Dio Serpente*: **SETH, Supremo Signore degli Inganni, Sovrano del Dominio del Caos**.

La sede di questo oscuro regno del terrore si trova nel «**TEMPIO DEL LOTO BLU**», un antico monastero Tao Lin che venne occupato da Fu Nanchu per farne la sua residenza. Dal suo covo egli domina sulla vasta organizzazione criminale delle «**Triadi**», nelle mani dei cui capi vi è il proficuo commercio delle droghe estratte dal fiore di Loto.

Fu Nanchu ha siglato un patto di alleanza con altri due grandi stregoni-guerrieri dell'oriente: **LO PENG** e **SHANG ZUNG**, rispettivamente capi delle sette dei «**TURBANTI ROSSI**» e dei «**TURBANTI NERI**», che fanno capo al «**TEMPIO DEL LOTO ROSSO**» ed al «**TEMPIO DEL LOTO NERO**», e con i quali ha fondato la «**TRIADE MALEDETTA**», che ha anche l'appoggio del **PRINCIPE GORORK** del sotterraneo, infernale «**REGNO DI AGHARTE**».

Se **FU NANCHU** dovesse mai raggiungere il suo scopo dichiarato di diventare l'imperatore del Kithay, allora le forze del Male dominerebbero sulla maggior parte del continente Yangar e su una vasta estensione di Iverdon, preludio inevitabile di una nuova disastrosa guerra planetaria che potrebbe vedere, questa volta, il successo delle **ARMATE DELLE TENEBRE**. Lo stesso obiettivo è anche nei progetti di **LO PENG**, il quale molti millenni fa era stato il primo a sedere sul trono del *Celeste Impero*, mentre **SHANG ZUNG** sembra ambire al trono del **MIKADO**.

4.13. LE DIVINITÀ DEI SARACENI.

Il popolo dei **SARACENI** è nato dall'unione dei guerrieri di tribù nubiane con le donne predate dalle città elfiche del settore orientale della Lemuria. Queste antiche tribù erano quelle degli **Anhazar**, degli **Shambahaal** (o *Washambahaal*), e degli **Shammar**. A questi ultimi si deve il nome della regione e del deserto da essi occupati nel settore nord orientale della Jazirah.

I Saraceni venerano sopra ogni altro dio **AGLIBOL** «**il Signore del Toro**» - divinità lunare raffigurata con una mezzaluna collocata sulle spalle. Essi ritengono che egli sia il figlio del Toro Cosmico, il Titano che sarebbe stato ucciso dal dio **MITHRA**. E' anche causata da questa diversa visione religiosa l'acerrima ostilità che contrappone i Saraceni all'Impero Argivo.

Nel loro culto vi è il credo che la stella **AL-DABARAN**, nome della stella alfa Tauri, di magnitudine 1,1 e tipo spettrale K5, una gigante rossa, sia la raffigurazione stellare del Toro Cosmico.

Altra dea molto venerata nello Jazirah è **ALLAT**, dea della guerra - raffigurata quasi sempre in compagnia di due leoni. Accanto a questa dea guerriera, che potrebbe celare la lemure **Hathor**, viene adorata la dea **Tanit** con il nome di **ATARGATIS**, dea della fertilità e della fecondità. Tra i più importanti templi dedicati ad **Allat** vi è quello di **Atash-Kade** (*Il tempio del fuoco*), che sorge nella piazza centrale di **BADGARD**, la capitale dell'omonimo sultanato.

Alcune delle tribù nomadi del deserto venerano invece **MALAKBEL**, una entità malefica identificata anche come **MALAK AL-MAWT**: l'*Angelo della Morte*, che in alcuni testi esoterici di magia nera è chiamato **IZRA IL**; esso da alcuni appartenenti ad oscure sette religiose è ritenuto il demoniaco figlio (o per taluni la figlia) della dea lemure **NEFTI**, signora dell'Oltretomba e moglie del dio **SETH**. Secondo altri, l'Angelo della Morte sarebbe proprio lei, l'avatar della dea Nefti.

I Saraceni che discendono per via paterna dagli Shammar venerano il dio **SHAMASH**, ritenuto da essi figlio di **Atargis (Tanit)** e sposo della dea **Allat (Hathor-Ishtar)**; nell'iconografia che lo rappresenta i suoi emblemi sono il disco solare con all'interno una stella a quattro punte da cui partono fasci di raggi, e lo stendardo, che reca lo stesso emblema infitto su un'asta e spesso tenuto da un minotauro gigante; caratteristica di questi guerrieri è la sciabola ricurva con l'estremità dentellata su un lato. Gli Shammar denominarono **AL-SHAM** la regione da essi conquistata e chiamarono **BADIYAT AL-SHAM** il deserto confinante, situato tra il deserto del Nafud e la regione di Al-Quasim.

4.14. GLI DEI DEI TUAREGH E DEI SARACENI DI ZANZIBAR.

Tra le tribù dei **TUAREGH** (*Elfi del Deserto*) ed i **SARACENI** che vivono nella grande isola di **ZANZIBAR** è perdurato il culto degli antichi Dei della Lemuria, in particolare **ISIDE**, **OSIRIDE** ed il loro divino figlio **HORUS**, e questo viene attribuito all'influenza esercitata su codesti Saraceni e sui Tuaregh da dei Sacerdoti di Meheetep, inviati presso di essi dall'immortale Inquisitore.

La diffusione dell'antica fede tra i Tuaregh ed i Saraceni di Zanzibar è stata anche favorita dal fatto che essi hanno ereditato una percentuale maggiore dei geni elfici delle loro madri lemuri, e solo una piccola parte dai loro padri di stirpe nubiana.

Il sovrano di Zanzibar è l'**emiro AKIMELEK**, un illuminato sacerdote di **HORUS**, nonché grande mago alchimista. Sebbene nominalmente l'Emirato di Zanzibar dipenda dal Sultanato di Badgard, di fatto è un regno indipendente e sovrano.

4.15. LE PERFIDE TRAME DI JAFAR.

JAFAR, il visir negromante di Badgard, sta tramando nell'ombra per diventare il nuovo sultano di codesto regno. Gli Shejk (Capi delle tribù del deserto) che gli si oppongono vengono da lui fatti eliminare tramite i suoi Assassini, a lui forniti dal **VECCHIO DELLA MONTAGNA** che ha il suo impenetrabile covo nel castello di **KAHF** sul **MONTE NASYHAF**.

Col terrore dei suoi malefici incantesimi, dei suoi sicari e dei suoi Gianniizzeri, Jafar in poco tempo è riuscito a portare sotto il suo controllo gran parte delle tribù nomadi che riconoscono come loro Signore il Gran Sultano di Badgard. A lui si oppongono solo i Tuaregh, aiutati dai **Druidi Guerrieri** dell'Ordine degli Horahas, i Guerrieri di Horus.

Il suo potere è accresciuto a dismisura, ed ora, con l'aiuto degli Assassini, ha portato sotto il proprio dominio anche le molte tribù di **ORCHI DELLE SAVANE**, i quali in passato adoravano **Marduk**, ora convertiti alla fede di **AGLIBOL**, ed anche numerose tribù di **GOBLINS DELLE GIUNGLE**.

Con Orchi e Goblins Jafar sta formando una formidabile armata che tra non molto potrebbe scatenare una guerra contro il Sultano di Ophir, potendone forse risultare il vincitore. E poi sarebbe la volta di Zanzibar: difficilmente gli abitanti di quest'isola, seppur valorosi guerrieri ed arditi marinai, potrebbero opporsi a lungo all'invasione.

Il suo progetto ha però incontrato un ostacolo inatteso: le **ARMATE DELLE TENEBRE** di **IMOTHEP**, di **AKESHATPUT** e del **RE SCORPIONE**, che hanno sbarrato l'avanzata verso il nord alle orde degli Orchi e Goblins provenienti dalle savane e foreste del sud. Paradossalmente, gli empie sovrani non-morti del Muspellheim hanno di fatto impedito agli eserciti di Jafar di circondare da ogni parte l'ex terra di Khem, che ora è governata dall'illuminato Saladino, Sultano di Ophir. Il Sultano di Badgard al momento non sembra aver preso posizione, perché forse è sotto un malefico incantesimo di chi crede sia il suo fidato Gran Visir.

Così come sta già succedendo in oriente, dove le orde di **Saunorassar** sono state fermate da **HUWKA**, **KUNAR** e **DRAKULA**, così anche al sud, finché le forze del Male continueranno a combattersi tra di loro, i Saraceni schierati con gli Dei del Bene e gli altri Popoli Liberi di Swartran potranno dormire sogni abbastanza tranquilli. Ma se mai, un giorno, tali empie forze dovessero per malaugurata ipotesi allearsi, allora le forze riunite dei Saraceni di Badgard sotto il comando di Jafar, animate dalla forza irresistibile del fanatismo religioso, affiancate dagli Orchi e dai Goblins di Swartran, ed alleate alle Armate delle Tenebre del Muspellheim, potrebbero facilmente travolgere gli eserciti di Ophir e dell'Impero di Argos, e prenderebbero così il controllo assoluto di tutto il continente Swartran.

Dopodiché toccherebbe ai Popoli Liberi del continente Iverdon affrontare la minaccia che viene dal mare. Per essi le cose potrebbero mettersi molto male se, contemporaneamente, i due **Oscuri Signori** dell'est riuscissero a superare i Karpazi dopo aver travolto oppure assorbito i guerrieri di Huwka, Kunar e Drakula.

Stretti tra le Orde degli Stregoni dell'Est (**SAUNORASSAR** e **XANATAR**) e gli eserciti di **JAFAR** e dei Non-morti del Muspellheim, per gli Elfi e gli Uomini di Iverdon non ci sarebbe - forse - scampo alcuno.

L'ora del **RAGNAROK**, il *Giorno della Fine*, per gli abitanti di Iverdon potrebbe suonare da un momento all'altro!

* * *



Immagine tratta dal FANTASY WARRIORS COMPANION by NICK LUND